Harmony

VOL.128
1994
5・6

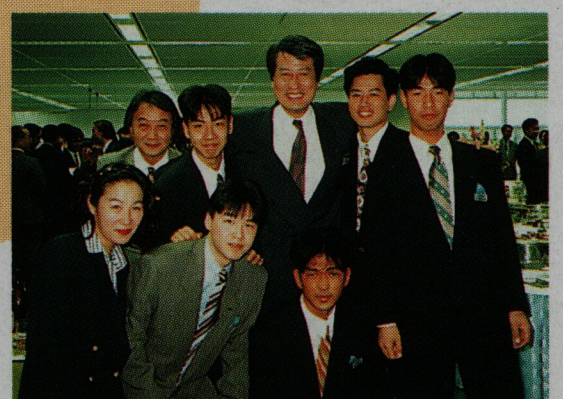
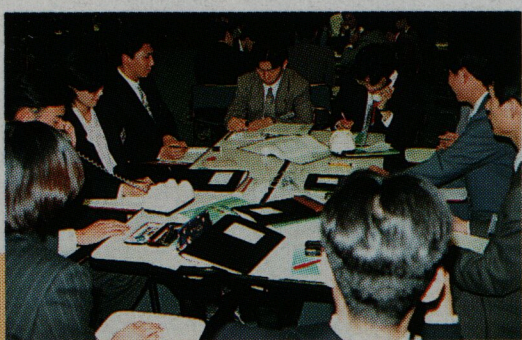
・事業計画発表会
・新入社員入社式
・WHAT'S ATP?
セガ「ガルボ」オープン

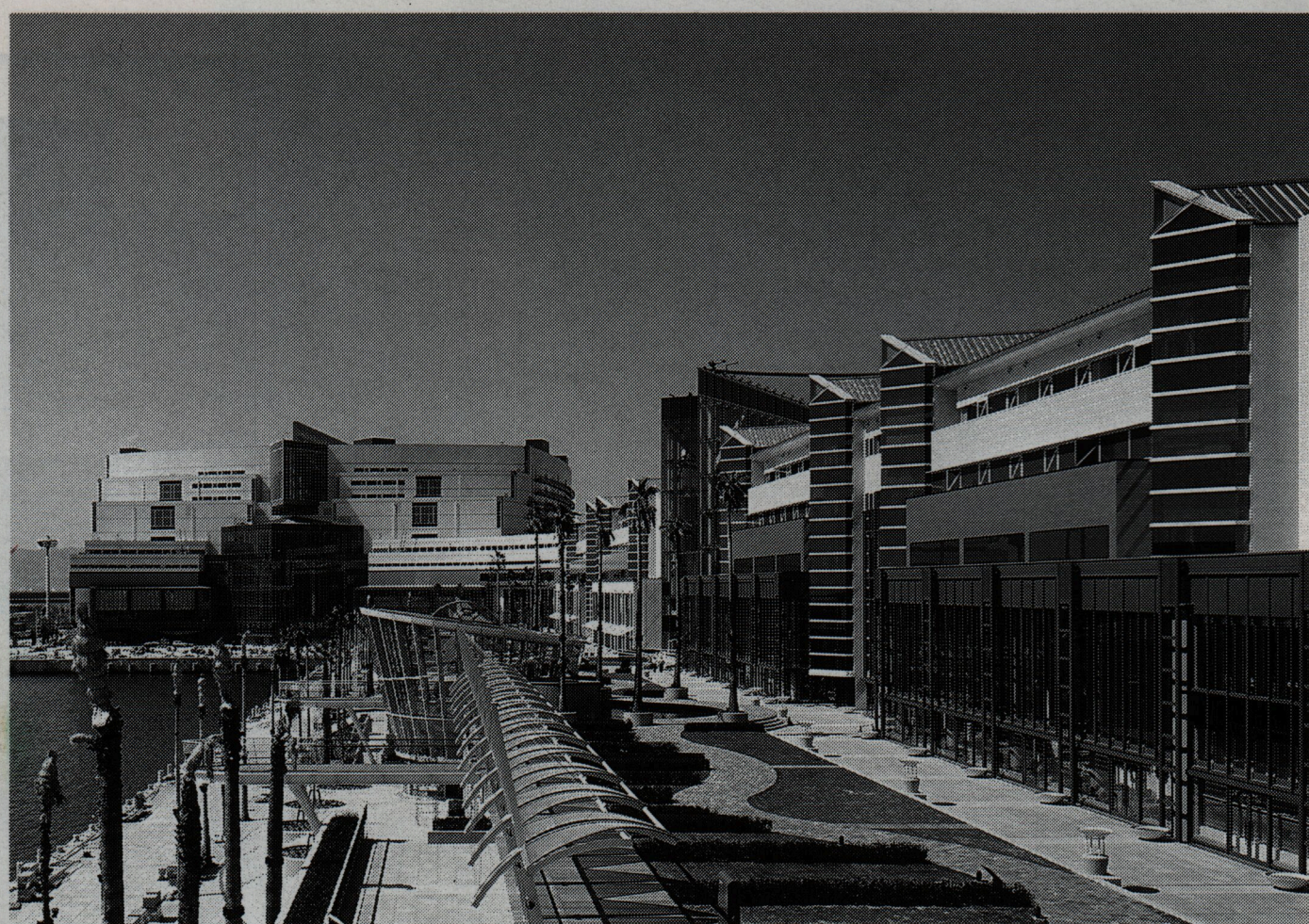
PHOTO REPORT

事業計画発表会

平成６年度　新入社員入社式

歓迎パーティー

研修

CONTENTS

MAY. JUN. 1994

ATC（アジア太平洋トレードセンター）全景

第37期 事業計画発表会 2

第37期体制組織変更および人事異動 10

中山社長　藍綬褒章を受章 15

WHAT'S ATP？ Vol.6 16

セガ「ガルボ」オープン

新入社員入社式 20

模造に天誅！模造品大量押収に成功 23

ぱっと！ぺんど 24

CSKグループ通信 26

亜土電子NEWS 27

From Media 28

For Users & Retailers 30

知恵袋 31

愛ちゃんのJEF UNITEDレポート 32

VOICE OF HARMONY 33

・リレーコラム／投稿マンガ

・Tenpo1000／今月の推薦

・編集委員のひとりごと／プレゼントクイズ

NEW PRODUCTS 37

Around The AM 表4

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

◆第37期全社スローガン◆

基礎を固めて新たな飛躍！

第37期事業計画発表会開催

第37期の事業計画発表会が４月９日（土）、
東京ベイＮＫホールにて行われました。
当日は大川会長、
中山社長をはじめ役員の方々、
来賓としてご来場いただいたＣＳＫグループ、
及び関係会社の方々と全国から集まったセガ社員総勢3,000名余りの方々が集い、
「基本を固めて新たな飛躍」を全社スローガンに、
37期へ向けての決意を表しました。

第37期事業計画発表会

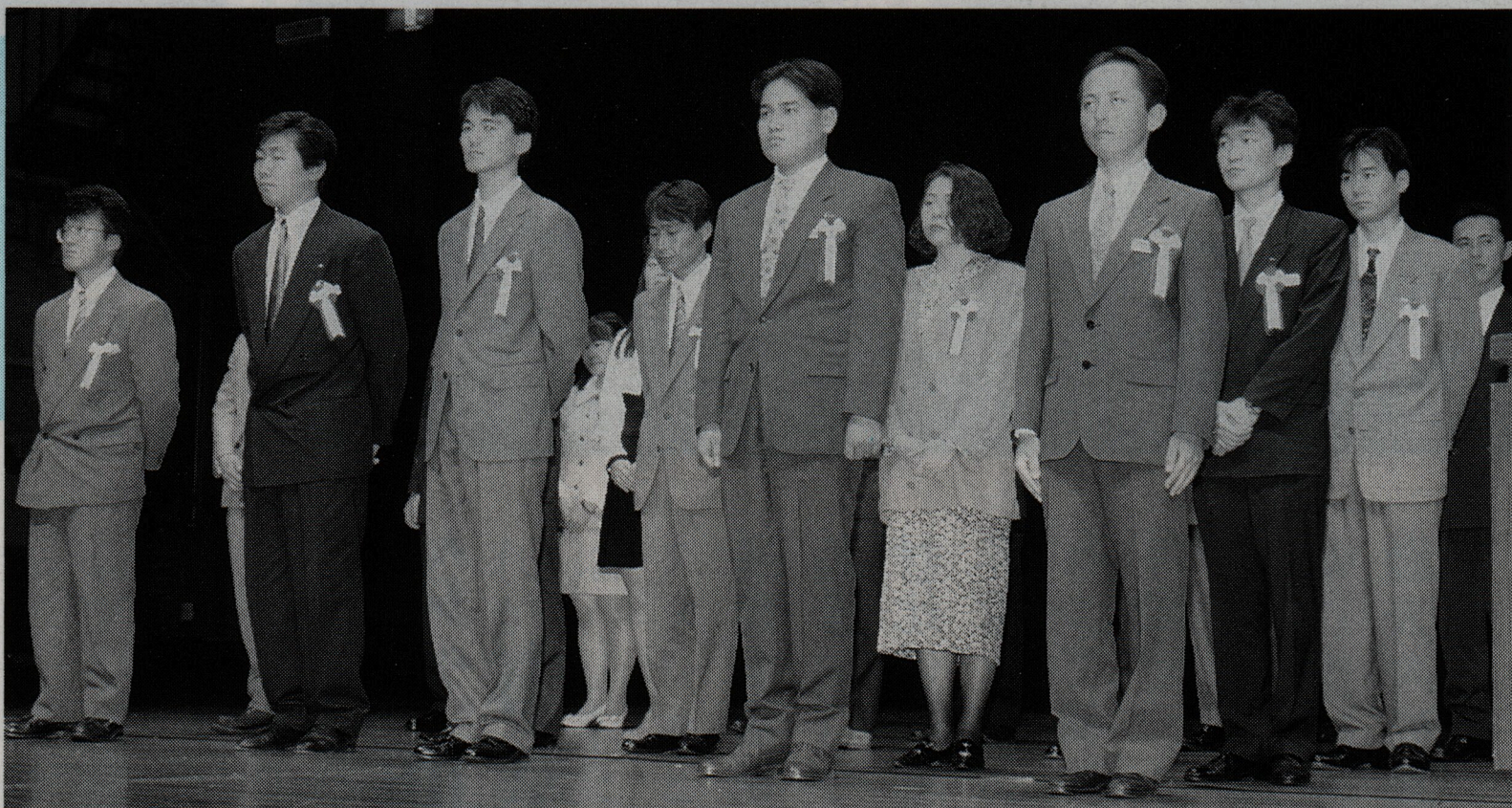
◆開会の辞

（社歌斉唱、社是・経営理念の唱和）

◆第36期 功労部門表彰式

［功労部門］

敢闘賞　　海外コンシューマ事業本部　米国事業部（ＳＯＡ）
努力賞　　ＡＭ機器統括本部　海外販売事業部
社長特別賞　バーチャファイター開発チーム

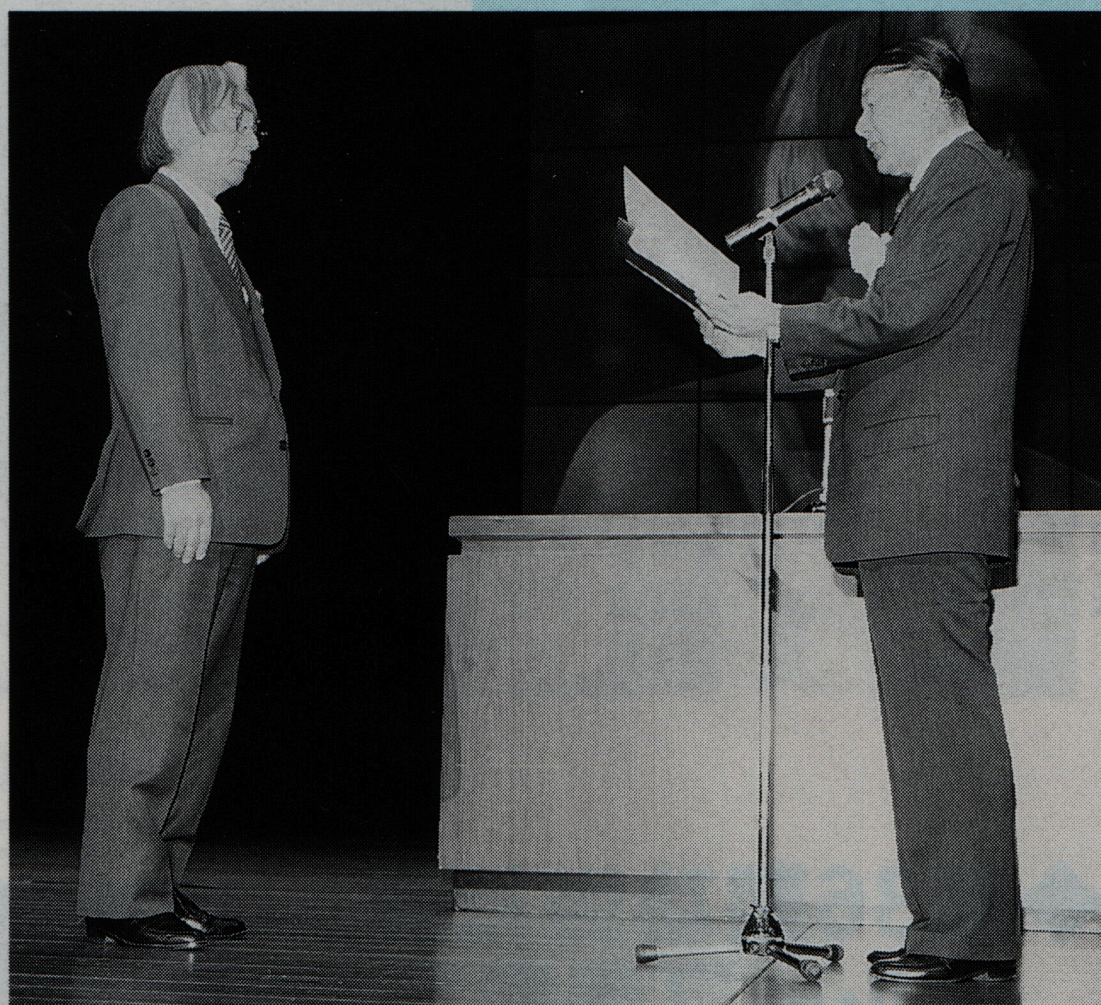
◆第36期功労社員・グループ表彰

■グループ

TOY・映像事業部　PICOチーム
AM施設統括本部　池袋GIGO開設プロジェクトチーム
CS研究開発統括本部　ソニック３チーム
CS研究開発統括本部　ソニックCDチーム
CS研究開発統括本部　ソニック＆テイルスチーム
CS研究開発統括本部　ファンタシースターチーム
CS研究開発統括本部　海外サードパーティグループ
AM研究開発統括本部　アウトランナーズチーム
AM研究開発統括本部　DAYTONA USAチーム
ハードウェア研究開発統括本部　CGT（MODEL２）チーム
生産統括本部　資材管理課QCグループ
生産統括本部　HE生産部
生産統括本部　CS生産技術部
生産統括本部　海外生産企画室

■功労社員所属リスト

●西日本営業事業本部　棚町　彩子
●第二ＡＭ研究開発部　名越　俊弘
●商品センター　梅津　雄二
●ＡＭ品質保証部　萩原　秀浩
●情報システム部　岡崎　重実
●広報企画室　寺嶋　リカ

◆中山社長　講話

◆永年勤続表彰式

第37期事業計画方針発表

まず業績の総括について簡単にお話します。今年の着地は、売上で前年度対比は微増ですが、問題はBP対比が非常に悪いことです。セガの歴史にとって初めての屈辱的な年であったわけです。

なぜこういう悲惨な状況になったのかといいますと、常に人間というのは過去の延長線上の考え方をします。

第37期事業計画発表会

ずっと業績がよく、前期、前々期はとにかくよかった。つまり1、000億を越えてからずっとよかったということで、それが自分たちの実力なのか、たまたま世の中のブームや勢いによって市場を拡大したのか、その見極めがつかなかったのです。そこで欠けていたのが仕事に取り組む厳しさです。そして反対に身に付いたのが傲慢さというか、アロガンス、増長です。それに謙虚さも失っていた。一言でいえば、こういう結果だと思います。

しかしそうは言っても、厳しさにしっかり対応して、傲慢にならず謙虚さを失わなかったらBPが達成できたかというと、それはなかなか難しかっただろうと思います。なぜかというと環境の問題があるからです。ここまで数字が落ち込んだ環境というものを見ますと、やはり景気の低迷がいちばんにあげられます。特にヨーロッパや日本における景気の低迷と円高です。とくに円高の場合は、35期と36期の比較ではドルと円で16%位の違いだったのですが、ポンドと円ということになりますと、なんと30%位の違いがでてきて、これはかなり驚きました。とくにヨーロッパはダブルパンチでした。

さらにマーケットの端境期ということもあって、いちばん頑張らなければいけないコンシューマが伸びなかった。コンシューマは国内で弱いですから、それをカバーすべく国内における業務用のオペレーションとか販売も商品の端境期と、ブームのあとの反動と、それに国内の経済不況のあおりというダブルパンチで、全てが悪い方向に出てきたということです。

第37期は環境的にはだいたい36期と同じ環境の中でのビジネスの展開となります。日本もようやく景気が底入れしたといいますが、実際に景気がよくなるのは来年でしょう。ヨーロッパも来年にならないと景気は本当に回復しないでしょう。さらに相変らずの円高という環境の中でやるわけですから、ほとんど同じ環境の中でやらなければいけないわけです。ただ違うところは、36期に経験した対応のまずさをどう教訓として実際のビジネスの中に活かしていくかということです。

ようやく日本の景気もちょっとよくなったと思ったら、今回のように政治的な空白があると、それが景気にどう影響するかわからない。それに日本とアメリカとの関係で一つまずいことには、日本を円高に追い込めば確実にそれがアメリカの産業界にプラスになるということを、アメリカが事実として認識したということです。もう一つは、アメリカは日本の弱さを見て取りました。日本の弱さというのはフレキシブルに対応できないことです。だから、日本の弱いところをどんどんついていけば、日本は対応能力が非常に遅いので、そこでアメリカが優位に立てるわけです。その対応の弱さというのは、まずレギュレーションの問題もありますし、産業構造の問題もある。社会的な認識の問題もあるし、カルチャーの違いもある。とくに終身雇用という枠の中の対応ということもあります。つまり労働の流動性がないということ。対応しようとする時に、いち

ばん重い要素は何かというと、働く人のコストとその内容です。日本はそういう対応ができない社会だということをアメリカは見てとりましたので、かさにかかって攻めてきます。

ですから今期も景気ということに関してはなかなか大変だと思います。そういう中でわれわれは何をやったらいいのか。アミューズメントは7月に横浜のテーマパークがオープンして、これがいいということになって、またその時にいい商品がいくつか出れば、これによってずいぶん違ってくるのではないかと思います。業界全体がそういうことで成功すれば自信が出てくるでしょう。

ここで利益について一言いっておきたいと思います。セガは利益が下がったといっても400億強の利益があります。400億という数字は、他の会社と比較するとずっと儲けているという見方もあります。しかしその反面もっと厳しい見方もできます。先日、幹部の諸君に話したのですが、V社は15、000人の従業員のうち3、000人近くの従業員をここ3年位の間にリストラしてきました。リストラというと表現は格好いいですが、実際は人員整理をしたわけです。ただ、それは従業員の了解のもとに静かにやってきました。そこで最も画期的なことは50歳以上の管理職を350人もリストラしたことです。そのためにリストラのコストが相当かかりました。ですから前期の赤字は200億になった。しかしここが肝心です。皆さんは、200億赤字を出したV社と400億儲けているセガと、どちらが強いと思われますか。当然セガだと思われるでしょうが、そんなことはないのです。だから困るのです。単純に、セガの方が400億も儲けているからはるかに強いいい会社だというのは早計すぎます。V社は、過去においていい業績をあげて蓄積したからあそこまで落ち込んでもその対応ができたのです。V社は来期から黒字に転換できるといっていました。社長は2時間も切々とこういう訓話をして泣きながら苦衷を訴えて協力を求め、それに全社一丸となって対応しているのです。こういうV社の話を聞いて、やはり「他山の石」とすべきです。少しぐらい利益が出ても安易に利益を配分せず、着実に将来に備え

第37期事業計画発表会

た先行投資に充てるべきです。

37期の目標達成がなければ38期もありません。このために、まずコンシューマ用の32ビット機を何が何でも立ち上げます。ここではっきりと32ビット機はまず国内から立ち上げ、それからアメリカの「マース」で数字を引っ張っていくということを決めたわけです。今までは一気にアメリカと日本で立ち上げて、両方で制覇していくという方向でした。しかし、それは理想的であっても、まず日本で勝たなければいけない。日本で勝つためにはどうしたらいいかというと、アメリカと日本と両方でやると対応が多少アメリカに取られるから、32ビット機に関しては日本は日本だけのことを考えて、取り組みます。

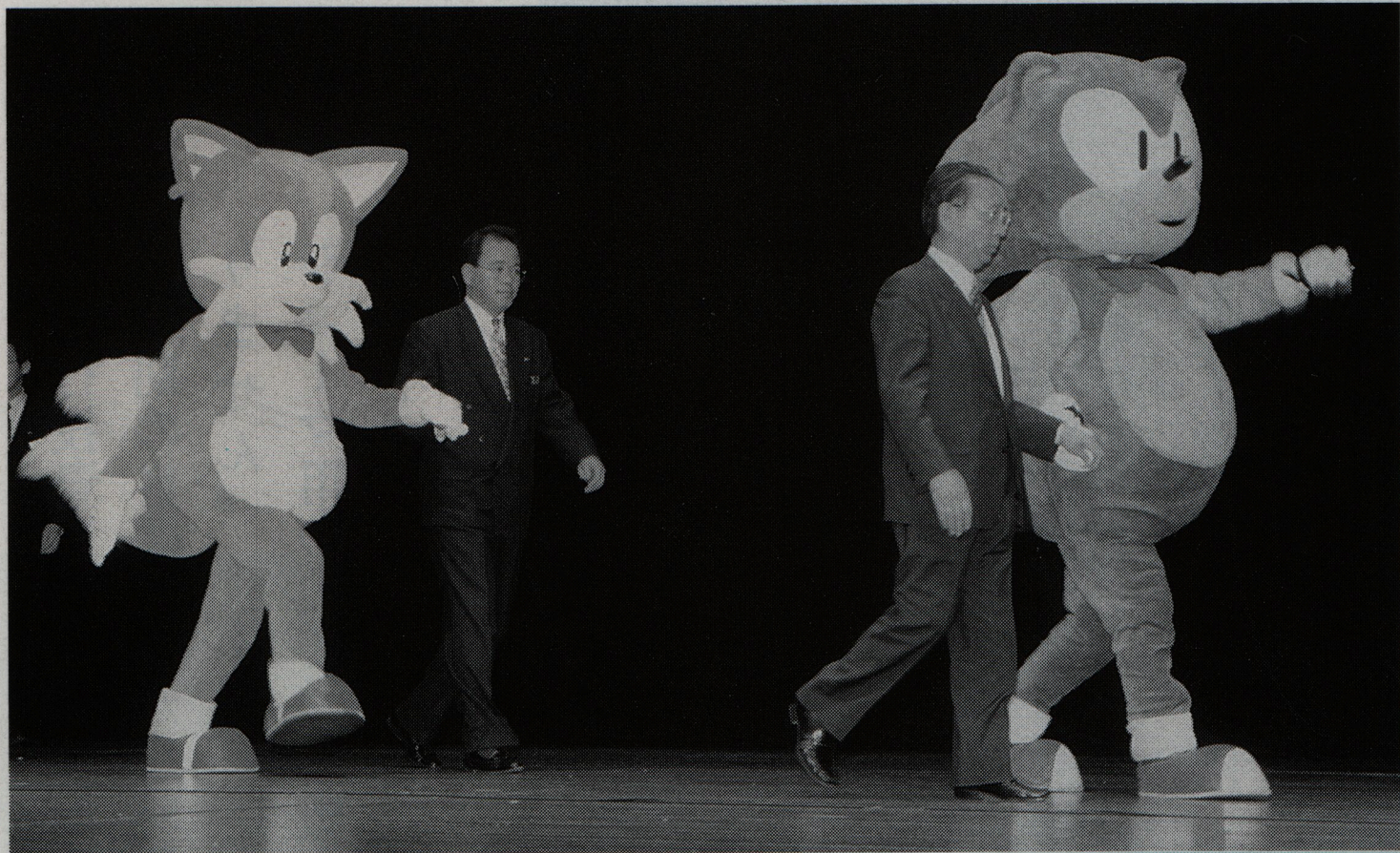
アミューズメント分野についてはテーマパークを立ち上げて、新たな施設の形態の確立を図ります。ですから、テーマパークの中ではバーチャルリアリティーとか大型アトラクションを確実にものにしていくということです。これが一つです。もちろんトータルコンセプトを成功させるということ以外に、個々に見れば、バーチャルリアリティーのアトラクションおよび大型アトラクションを立ち上げるということです。二つ目は、CGのゲームをどんどん出していくということ。三つ目は、UFOキャッチャーに続く魅力ある定番商品を作っていくこと。この三つをやってまいります。

ですから37期のポイントは新市場の創造ということです。アミューズメントにおいてはテーマパーク、コンシューマにおいては32ビット機ということです。何としてでも新市場を創造していくということです。

最近、セガがマスコミに大きく取り上げられ、私自身もこの前テレビに否応なしに引っ張りだされました。セガとしては当たり前のことをごく平凡にやっているつもりですが、それが世の中から非常に新鮮な目で見られ、それによってセガのイメージが上がっています。

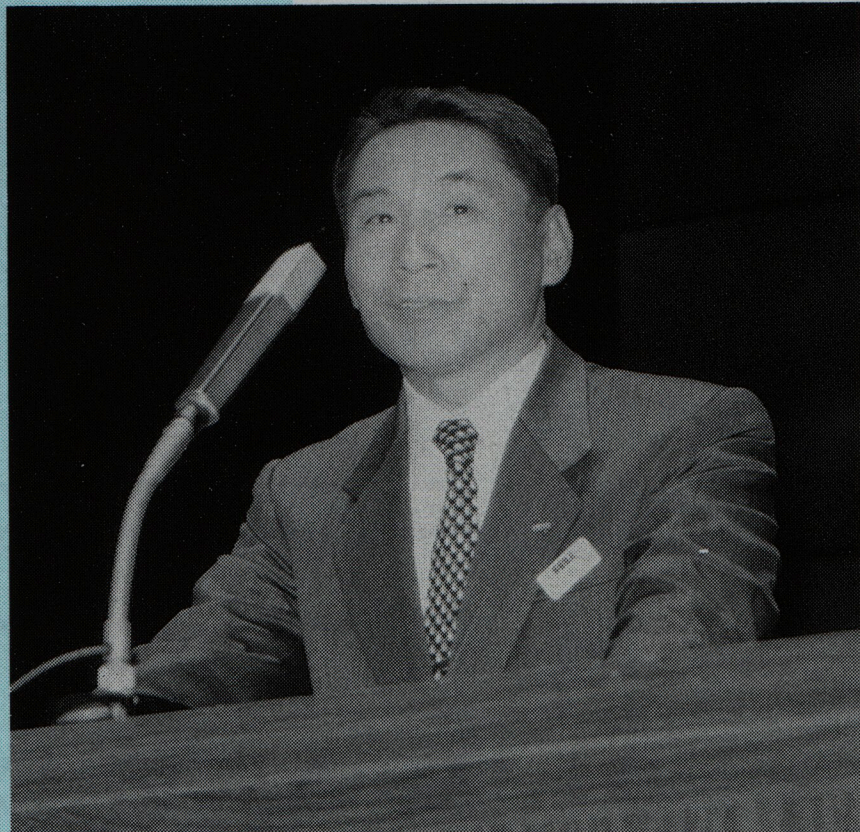
ただ一つ気を付けなければいけないことは、名前に溺れて、内容がないようでは困るということです。

まず足元のビジネスを確実に積み重ねて5、000億企業に、600~700億の利益が出る会社にして初めて本当に巨大なマーケットの中で存在価値があり、そのビジネスをエンジョイできる会社になれるわけです。

◆部門別事業計画発表

▲国内コンシューマ統括本部

・海外コンシューマ統括本部・経営戦略室
・国内コンシューマ統括本部
・アミューズメント機器統括本部
・全研究開発統括本部・事業開発室
・品質保証本部
・生産統括本部
・ＡＭ施設統括本部・関西支店
・管理本部・情報システム本部・総務本部
・社長室

代表取締役副社長　入交　昭一郎

代表取締役副社長　藤本　敬三

◆グループ会社紹介

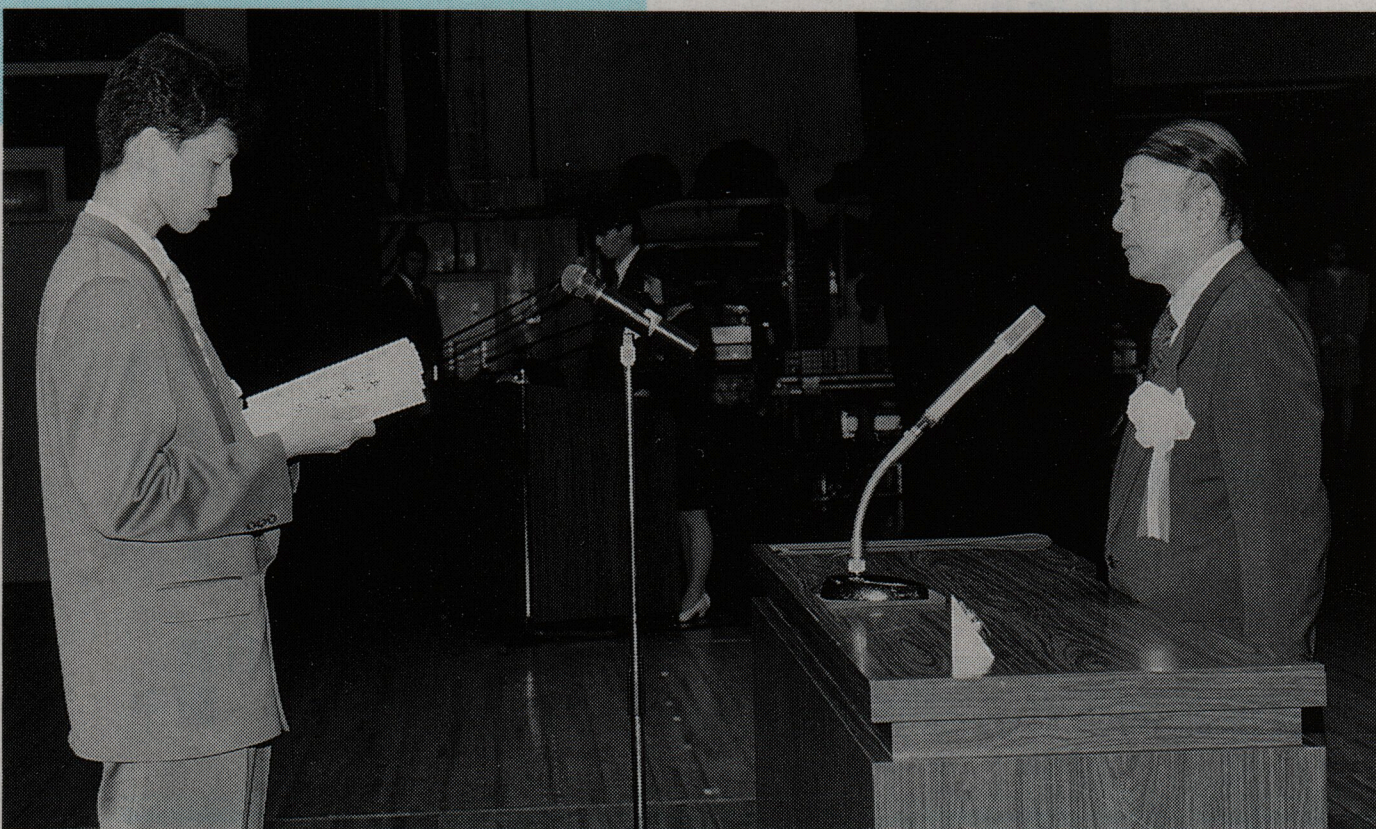
代表取締役副社長
駒井　徳造

株式会社　亜土電子工業
リンガフォン・ジャパン株式会社
株式会社東京ムービー新社
ライト印刷株式会社
株式会社　大王振興
株式会社　セガ・テック
シムス株式会社
株式会社ソニック
株式会社　トレジャー
株式会社　ネクステック
株式会社　エスアイ　エレクトロニクス
株式会社　ＣＳＫ総合研究所

第37期事業計画発表会

◆会長講話

　ご承知のように、景気は昨年の暮れで底を打ったのではないかという部分的な要素もございますが、やはり依然として本格的な景気回復にはならないということでございます。
　また、アメリカにおいては本格的に経済が回復してきたということで、金利を上げて加熱化をおさえていこうとしています。私が思いますに、基本的には20世紀の産業、この文明が消滅しつつあるなと。なにも自動車がいらないとか、そういうことではなく、産業の成長はなく頭打ちです。であるがゆえに、これから産業がブレークスルーするためにはやはり新しい産業が出てこなければだめだと思います。それはマルチメディア関連だと思いますが、これが日本にあるかというと、クリエイティブなものはほとんどありません。やはりアメリカのほうがずっとクリエイティブなものがあります。そういうことで、私もそういうところに投資しながら勉強しつつあります。エレクトロニクス関係のみならず、2010年以降はバイオではないかということで、性ホルモンの会社へも投資しています。あとは超伝導かということで、第二のセガがないかと見ているわけです。
　いちばん大きな流れは高度情報化の流れと国際化の流れです。情報化の流れはマルチメディアの流れです。そして映像文化になってまいります。そこにセガが位置しているということで、非常にいいポジションを占めているわけです。そういうことをいろいろ考えると、今ビッグチェンジが来ているのです。
　私はある人にこういうことを言われました。N社は株が上がらないのに利益はものすごく出している。どう思いますかと。私はN社は総合力がないだろうとみています。しかしN社の偉いところは、人数があのままで一人当たりの大きな売上と利益を出しているということです。しかしこれからは総合力の時代です。
　そういうことで私は、セガも巡洋艦で一人で走っているのではなく、その後にCSKグループを従えてガーッといっているというふうにやらないと、これから威圧ができないと思っています。どうか37期も頑張っていただきますよう、そして来年はたくさん賞与を社長からもらえるように頑張っていただきたいと思います。

◆社員代表決意表明

第37期体制
組織変更および人事異動

第37期組織体制の強化・充実のため、下記のとおり平成６年４月１日付で組織・人事が発令となりましたのでお知らせいたします。

記

１.組織の変更

［ＡＭ施設統括本部］

アミューズメントテーマパーク事業の拡大にともない、総合レジャー開発本部を発展的に解消し、アミューズメントテーマパーク事業部を本部とします。事業本部長は永井常務が兼任されます。

東日本・西日本営業事業本部の開発業務を、より現場密着型とするため一本化し、開発部とします。また、総合企画部をＡＭ施設統括本部の組織下とし、名称を店舗企画部に変更します。

ＡＭ施設統括本部内に企画室を新設いたします。

業務部と管理部はその業務を一元化し、管理部となります。

レンタル営業部の業務を商品部に吸収統合します。

なお、サービス品質保証部は店舗運営部に改称するとともに、組織下にあったＯＳＭ業務を店舗運営課及び東西の営業事業本部に移管します。

［国内コンシューマ統括本部］

従来のコンシューマ統括本部を発展させ、国内コンシューマ統括本部と海外コンシューマ統括本部を新たに設置します。国内コンシューマ統括本部長は森顧問が、副統括本部長は鎌田取締役が務められます。国内コンシューマ統括本部においては、従来のＨ・Ｅ事業部、ＴＯＹ・映像事業部の編成を発展解消し、ＣＳ営業本部、ＣＳマーケティング本部を新たに設置いたします。本部長はそれぞれ鎌田取締役、森顧問（兼任）が務められます。

ＣＳ営業本部は営業部、特販部から成り、国内のＨ・Ｅ、ＴＯＹの販売事業を一元化します。

ＣＳマーケティング本部はキャラクター部、プロモーション部から成り、Ｈ・Ｅ、ＴＯＹのマーケティングの強化を図ります。これにともない、宣伝部は発展的に解消します。

また、Ｈ・ＥおよびＴＯＹプロダクトマネージャーグループを新設し、分野ごと、機種ごとの細かな対応の強化を図る他、調査部を新設し、マーケティングの強化を図ります。

５月１日付で、国内戦略企画室を新設いたします。室長は、森顧問（兼任）が務められます。

［海外コンシューマ統括本部］

統括本部長は木下専務が、副統括本部長は八木常務が務められます。

海外グループ会社との連携強化のため、ＳＯＡ営業推進部、ＳＯＥ／ＳＯＺ営業推進部を新設します。ＳＯＡ営業推進部は桜井専務が管掌します。また、ＴＯＹ海外販売事業強化のため、ＴＯＹ海外営業部を新設します。

従来のアジア営業部、中南米営業部、欧州第一・第二営業部は組織の強化を図るため統合一元化し、営業部となります。

業務部および管理部はその業務を一元化するために管理部として統合いたします。また、機能の充実を図るため、海外渉外部をＣＳ商品企画室より移管いたします。５月１日付で、海外戦略企画室を新設いたします。

［コンシューマ研究開発統括本部］

商品展開の拡大に対応するために第四、第五ＣＳ研究開発部を新設します。また新事業の展開に関する組織強化のため、ＳＣＣ企画制作室を新設、従来のＲＰＧ制作部もこれにともないＳＣＣ・ＲＰＧ制作部に改称します。

また、機能の充実を図るため、国内渉外部をＣＳ商品企画室より移管、統括本部内にＣＳハード商品企画室を新設します。これにともないＣＳ商品企画室は発展的に解消します。

［ハードウェア研究開発統括本部］

業務の移管等により、ハードウェア企画室を発展的に解消します。

［生産統括本部］

物流システムの充実・強化を図るため、生産システム部を組織強化するとともに組織名称を生産物流システム部に改称いたします。

［品質保証本部］

ＡＭとＣＳの区分による業務の再編を図り、ＡＭ品質保証部、ＣＳ品質保証部を新設します。

これにともない品質保証センター、信頼性技術部は発展的に解消します。

[情報システム本部]

社内情報システムの強化を図るため、情報システム部、情報企画室の組織を情報システム本部として分離独立させます。本部長は家田取締役が、副本部長は井上理事が務められます。

[管理本部]

経営管理機能の強化を図るため、従来の経理本部と関連事業本部を統合し管理本部を設置します。本部長は内藤専務が、副本部長は家田取締役が務められます。

管理本部は財務部、経理部、関係会社管理部、企画管理室で構成されます。

[総務本部]

スタッフ機能の強化のため従来の管理本部と法務部を統合し総務本部を設置します。本部長は青山理事が、副本部長は川勝理事が務められます。

なお、人事教育部は人事部に改称いたします。

	旧	新
●アミューズメント機器統括本部		
〈海外販売事業部〉		
中西　信夫	アミューズメント機器統括本部 理事	理事　海外販売事業部長 （兼）海外オペレーション部長
緒方　正憲	西日本営業事業本部 関西地区部長代理（副参事）	海外オペレーション部　副参事
上原　　武	欧米販売部長代行（主査２級）	欧米販売部長代行（主査1級）
久原　　実	アジア販売部 副部長	アジア販売部 副参事
●ＡＭ施設統括本部		
金守　暉宏	管理部長	企画室長
櫻内　延近	総合レジャー開発本部 店舗開発部 副参事	企画室　副参事
簗瀬　良司	商品部 商品課長代理	商品部長代行（主査） （兼）商品課長
秋本　藤男	サービス品質保証部長 （兼）店舗運営課長	店舗運営部長 （兼）店舗運営課長
野村　善英	業務部長 （兼）業務課長	管理部長
〈アミューズメント テーマパーク事業本部〉		
藤森　弘幸	AM施設統括本部 レンタル営業部長 （兼）商品企画課長	アミューズメントテーマパーク事業本部　参事 （兼）運営部長
田村　忠彦	東日本営業事業本部 北海道地区部長（参事） （兼）札幌支店長 （兼）商品ｾﾝﾀｰ 課長	運営部　新山下館長（参事）
〈東日本営業事業本部〉		
片桐　達浩	総合レジャー開発本部 店舗開発部長代行（副参事） （兼）開発一課長	北海道地区部長（副参事） （兼）札幌支店長 （兼）商品センター 課長
野村　嘉久	東北地区部長（参事補）	東北地区部長（参事）
和才　　始	東京地区部長（参事補）	東京地区部長（参事）
平本　　健	事業部開発 参事補	開発部長代理
〈西日本営業事業本部〉		
中國　智修	統括部長（参事）	関西地区部長（参事）

	旧	新
西　　寛	統括部長（参事） （兼）九州第一地区部長 （兼）博多支店長	九州第一地区部長（参事） （兼）九州支店長
岩田　毅	H・E事業部　参事	開発部長
●国内コンシューマ統括本部		
森　　連	顧問 国内コンシューマ事業本部長（役員待遇）	顧問 国内コンシューマ統括本部長（役員待遇） （兼）ＣＳマーケティング本部長 （兼）国内戦略企画室長
許田　周一	ＴＯＹ・映像事業部 ＴＯＹ国内販売部長代行（主査） （兼）ＴＯＹ国内販売課長	ＨＥプロダクトマネージャーグループ部長代行（主査）
横関　謙治	ＴＯＹ・映像事業部 TOY企画開発部長代理 （兼）第一企画開発課長	ＴＯＹプロダクトマネージャーグループ部長
鈴木　寛暁	H・E事業部 マーケティング部長代理	調査部長代理
〈CS営業本部〉		
花房　隆	H・E事業部　営業推進部長代行（副参事）	営業部長代行（副参事） （兼）東京営業三課長
●海外コンシューマ統括本部		
臼井　興胤	コンシューマ統括本部　戦略企画室　主査	海外戦略企画室長代行（主査）
古屋　輝彦	海外コンシューマ事業本部　参事 （ドイツ駐在）	海外コンシューマ統括本部　参事
平田　和昭	海外管理部長代行（副参事） （兼）計数管理課長 （兼）ロイヤルティ管理課長	海外コンシューマ統括本部 副参事
山元　雅信	米国事業部 米国営業部長 （兼）営業一課長 （兼）営業二課長	ＳＯＡ営業推進部長
伊藤　伸二	欧州事業部　受注管理課長代理	ＳＯＥ／ＳＯＺ営業推進部長代行（主査）
川本　晴幸	アジア営業部長	営業部長
清水　康男	海外業務部長代行（副参事）	管理部長代行（副参事）
●コンシューマ研究開発統括本部		
吉岡　伴明	理事　ＣＳ商品企画室長	理事　ＣＳハード商品企画室長
〈コンシューマ製品設計本部〉		
三浦　克彦	コンシューマ製品設計本部長代行（参事）	理事　コンシューマ製品設計本部長 （兼）ＣＳハード商品企画室 理事
水永　雅敏	第一設計部長代行（副参事）	第一設計部長代行（副参事） （兼）安全設計課長
楮　　修	第二設計部長代行（副参事） （兼）商品企画課長	第二設計部長代理 （兼）開発課長
〈ＣＳソフト研究開発本部〉		
半谷　高士	海外コンシューマ事業本部 理事	ＣＳソフト研究開発本部 理事
田口　成光	ＣＳＲ＆Ｄ本部室 副参事	セガ・クリエイティブ・センター ＳＣＣチーフコーディネーター（副参事） （兼）ＳＣＣ企画制作室長
石井　洋児	第一コンシューマ研究開発部長 （兼）プロデューサー	理事補 第一CS研究開発部長

	旧	新
片木　秀一	第一コンシューマ研究開発部 ソフトチーフ（副参事）	第一ＣＳ研究開発部　技術部長（参事補） （兼）技術チーフ
押谷　　真	第三コンシューマ研究開発部長代理 （兼）プロデューサー	第二ＣＳ研究開発部長代理 （兼）プロデューサー
浅井　敏典	第一コンシューマ研究開発部　副参事	第二ＣＳ研究開発部　技術部長（参事補） （兼）技術チーフ
大場　規勝	第一コンシューマ研究開発部企画チーフ（主査） （兼）A.プロデューサー	第二ＣＳ研究開発部 制作チーフ（副参事）
麻生　　宏	第二コンシューマ研究開発部長代行（副参事） （兼）プロデューサー	第三ＣＳ研究開発部長代行（副参事） （兼）プロデューサー
佐藤　幸夫	デザイン・サウンド企画推進グループ アートプロデューサー（副参事）	第三ＣＳ研究開発部 技術部長代行（副参事） （兼）デザインチーフ
永田　浩一	第二AM研究開発部　副部長 （兼）ソフト開発二課長	第四ＣＳ研究開発部長代行（副参事） （兼）プロデューサー （兼）制作チーフ
鋒山　元茂	第二コンシューマ研究開発部　主査	第五ＣＳ研究開発部長代行（主査） （兼）プロデューサー
山田　辰夫	ＲＰＧ制作部長代行（副参事） （兼）プロデューサー （兼）ディレクター	ＳＣＣ・ＲＰＧ制作部長代行（副参事） （兼）プロデューサー
林田浩太郎	ＲＰＧ制作部ディレクター（主査）	関西ＣＳ・Ｒ／Ｄ室長代行（主査）
清水　順一	デジタルメディア制作部長代行（副参事）	ディジタルメディア制作部長代行（副参事） （兼）映像企画開発課長
青木　直喜	ＣＳＲ＆Ｄ本部室　参事 （兼）ＣＳ商品企画室 ＣＳソフト企画部長代行	国内渉外部長
●事業開発室		
島田　隆之	マルチメディア推進室 副部長	マルチメディア推進室　参事補
●アミューズメント研究開発統括本部 〈アミューズメントソフト研究開発本部〉		
名越　俊弘	第二ＡＭ研究開発部デザイン開発課長	第二ＡＭ研究開発部　副部長 （兼）デザイン開発課長
小口　久雄	理事補　第三AM研究開発部長 （兼）業務管理課長	理事補 第三AM研究開発部長 （兼）プロデューサー室長 （兼）ディレクター室長 （兼）業務管理課長
藤乗　勝已	第三AM研究開発部　副参事	第三AM研究開発部 テクニカルマネージャー（副参事）
●ハードウェア研究開発統括本部		
金成　　實	ＣＳソフト研究開発本部 ＣＳＲ＆Ｄ本部室 理事補	ハードウェア研究開発統括本部　理事補
濱田　和彦	ＣＳハードウェア研究開発部　副部長 （兼）システム開発三課長	ＣＳハードウェア研究開発部　副部長 （兼）システム開発二課長
●生産統括本部		
志水参禧雄	管理本部付　参事	生産統括本部　参事
小糸　康之	ＡＴＰエンジリアニング部長代理	ＡＴＰエンジリアニング部長
〈コンシューマ生産本部〉		
渡辺　　登	ＨＥ生産部長代行（副参事） （兼）ソフト生産課長	コンシューマ生産本部　副参事

	旧	新
宮崎　雅幸	ＣＳ生産計画部　参事補 （兼）技術課長	ＣＳ生産計画部長代理
三戸森行雄	ＨＥ生産部　副部長代行（主査） （兼）海外ハード生産課長	ＨＥ生産部長代行（副参事）
横山　邦雄	ＴＯＹ生産部長	ＴＯＹ設計生産部長
下薗　　茂	ＴＯＹ・映像事業部 ＴＯＹ企画開発部　企画管理課長代理	ＴＯＹ設計生産部　副部長代行（主査） （兼）第一設計技術課長代理
〈資材本部〉		
北澤　芳博	生産統括本部付　副参事	資材本部　副参事
宇津木栄吉	第一購買部長代理 （兼）ＣＳ計画課長 （兼）ＡＭ計画課長	第一購買部長代理 （兼）計画課長
〈生産管理本部〉		
市原　正征	生産管理本部長代行（参事） （兼）生産システム部長	理事補　生産管理本部長
森　　和美	商品センター　部長	生産管理本部　参事
岩崎　治泰	商品センター　物流管理課長	商品センター　部長代行（主査） （兼）物流管理課長
下垣　　勲	生産システム部　CSシステムPT　副参事	生産物流システム部長代行（副参事）
〈ＡＭサービス本部〉		
飯島　健郎	補修センター　部長代行（副参事）	補修センター　部長代行（副参事） （兼）管理課長
●情報システム本部		
井上　　淳	経理本部付　理事	理事　副本部長
竹内　亘秀	経理本部　情報企画室長代行（主査）	情報企画室長代行（副参事）
●管理本部		
辻　　　勇	経理本部　管理部長	理事補　企画管理室長
山田　克博	関連事業本部　国際部　副部長	関係会社管理部　副部長
●総務本部		
青山　幸雄	ＣＳソフト研究開発本部 理事　ＣＳＲ＆Ｄ本部室長	理事　総務本部長
川勝　良昭	総合レジャー開発本部理事 アミューズメントテーマパーク事業部長 （兼）運営部長	理事　副本部長 （兼）総務部長
花田　正人	管理本部　総務部長	総務本部　参事
高橋　宣治	管理本部付　参事	人事部長
林　　全亨	管理本部　人事教育部　副部長	人事部　副参事
●品質保証本部		
園田　眞夫	理事補　副本部長 （兼）品質保証センター　部長	理事補　副本部長 （兼）ＣＳ品質保証部長
篠原　政美	品質保証センター　副部長 （兼）ＨＥサービス技術課長	ＣＳ品質保証部　参事補 （兼）ＨＥフィールドサポート課長
小川　　修	信頼性技術部長代理 （兼）ＣＳ信頼性技術課長	ＡＭ品質保証部長
●社長室		
国広　清隆	社長室　参事補	社長室　参事補 （兼）秘書室長代理

中山社長　藍綬褒章を受章

4月29日付で、平成６年春の褒章受章者が発表されましたが、中山社長が（社）日本アミューズメントマシン工業協会の会長としてのお立場で藍綬褒章を受章されました。

今年の春の受章は819人で、このうち、この道一筋にご活躍され貢献のあった人に贈られる黄綬褒章の受章者が313人、学問・芸術分野で多大の功績のあった人に贈る紫綬褒章の受章者が35人、社長がお受けになった藍綬褒章の受章者は、471人となっています。

この藍綬褒章は、産業界において、その産業の育成発展のため、また、公衆の利益のために長年にわたって多大の貢献があった人に授与されるものです。

中山社長は、昭和54年、業界団体の役員に就かれて以来、常に要職を歴任、平成４年から（社）日本アミューズメントマシン工業協会の会長として、アミューズメント業界で尽くされてきた功績が高く評価され今回の受章となったものです。

とくにここ数年の、当社の急成長とも平行し、業界全体の発展のためにアミューズメントを広く、多くの人たちに親しまれる健全な『遊び』とするためのご尽力が認められたものでもあります。

5月12日、伝達式が行われ、13日に皇居において行われた拝謁式に臨まれました。

社員一同、心からお祝い申し上げます。

▼藍綬褒章▲

日本アミューズメントマシン工業協会会長

中山　隼雄さん

最先端の「遊び」を追求

「おれも年をとったもんだなあ」。受賞の感想を聞くと、照れ臭そうに笑顔を浮かべた。

ゲーム機大手のセガ・エンタープライゼス（本社・大田区）社長。業界の健全発展を図る同協会で、一昨年5月から会長を務めている。

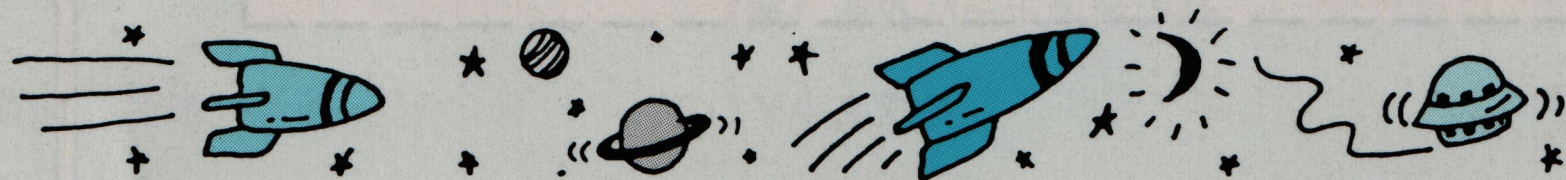
家族で楽しめる「郊外型アミューズメントセンター」を各地でオープンするなど、「暗い、汚い、怖い」というゲームセンターの「3Kイメージ」返上に力を注いできた。

ジュークボックスの輸入・リース会社に就職したが、「豊になれば人々は娯楽を求める」とゲーム機に目をつけ独立。5人を引き連れ、輸入や卸の会社を設立した。

10年後には100人の社員を養うまでに会社を大きくしたが、優れた営業能力をセガに買われ昭和54年、副社長として招き入れられた。

以来、「最先端の楽しい遊びを広めたい」と、バーチャルリアリティー感覚のドライブゲームなど数々のヒット作を世に送り出してきた。

2年前に妻、和代さんを亡くした。「彼女が一番喜んでいるだろう」と、しみじみと語った。

（読売新聞　4月28日朝刊）

WHAT'S ATP? VOL.6

超最新型遊び空間 セガ「ガルボ」

『WHAT'S ATP？』連載６回目にして、ついにオープンを向かえることになりました。今回はオープン記念大特集です。

4月14日にオープンを迎えたセガ「ガルボ」は、初日から大盛況が続いています。入場者数・売上ともに予想を大幅に上回り、永井常務率いる我々ATP事業本部の現場・本部スタッフ、関係者一同「ガルボ」の誕生と現時点での大成功に互いの努力を讃えています。

とはいっても、「ガルボ」はATP全国展開におけるスタートポイントでしかないのかもしれません。「ガルボ」での成功点・失敗点を厳しく受け止め1号店となる横浜新山下町「ジョイポリス」を始め、以降着々と計画が進んでいるテーマパーク達に生かすべく、スタッフ一同ますます気合いが入っています。

本誌面では全部紹介しきれませんが、（カラーでお伝えできないのは非常に残念ですが）今回の特集楽しんでください。

★☆★パーク利用のご案内★☆★

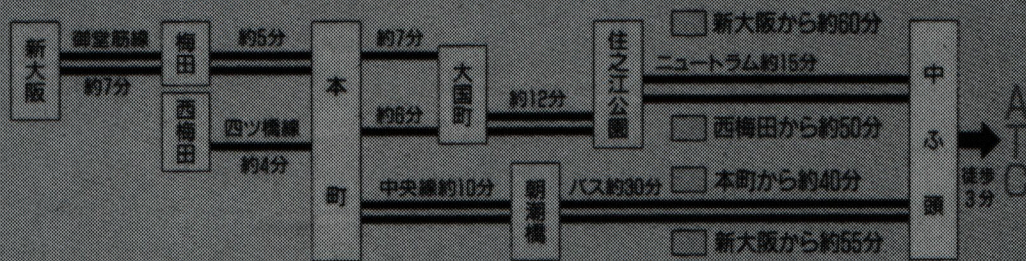
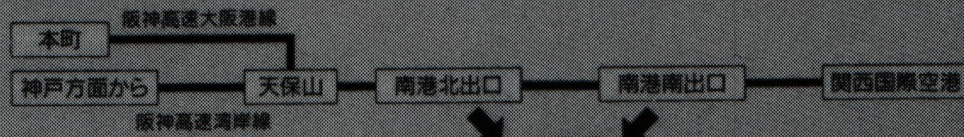
営業時間　10:00～23:00

■入場料金　大人300円（15歳以上）
小人200円（４歳～14歳／３歳以下無料）

※入場チケットがないと、入場できないシステムになっています。
社員証の提示などでは一切入場はできませんので、ご注意ください。

■料金と利用券種

４Ｆ	ゴーストハンターズ	アトラクション券	600円
	カーニバルゾーン	専用カーニバルゲームコイン	200円
	メリーゴーランド	メリーゴーランド券	100円
５Ｆ	バーチャシューティング	アトラクション券	500円
	アストロノミコン	アトラクション券	500円
	ＡＳ―１	アトラクション券	500円
	メダルゾーン	専用メダル	

上記以外の施設は、現金にてご利用できます。
（セガ「ガルボ」内でのお願い）
- ●パーク内への飲食物の持ち込みはご遠慮ください。
- ●犬や猫などペット類を連れてパーク内には入場できません。
- ●小学生以下のお子様は保護者の同伴が必要です。
- ●他のお客様の迷惑となるおそれのある方は、入場をお断りすることがあります。
- ●パーク内での喫煙は指定された場所でお願いします。

■お問い合わせ
大阪市住之江区南港北２丁目ＡＴＣ（アジア太平洋トレードセンター）「O's（オズ）」４・５階
セガ「ガルボ」TEL.06―615―5363（代表）

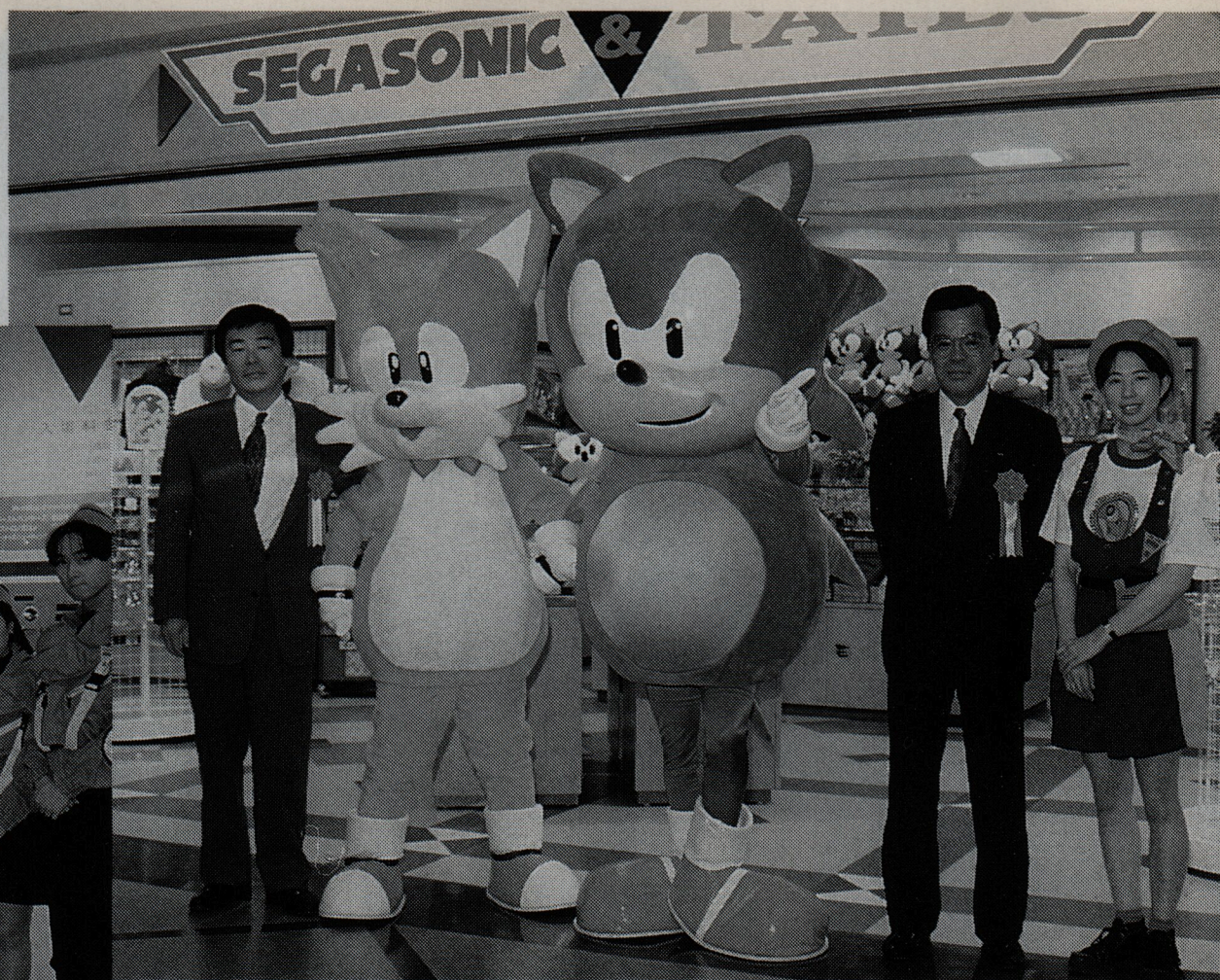
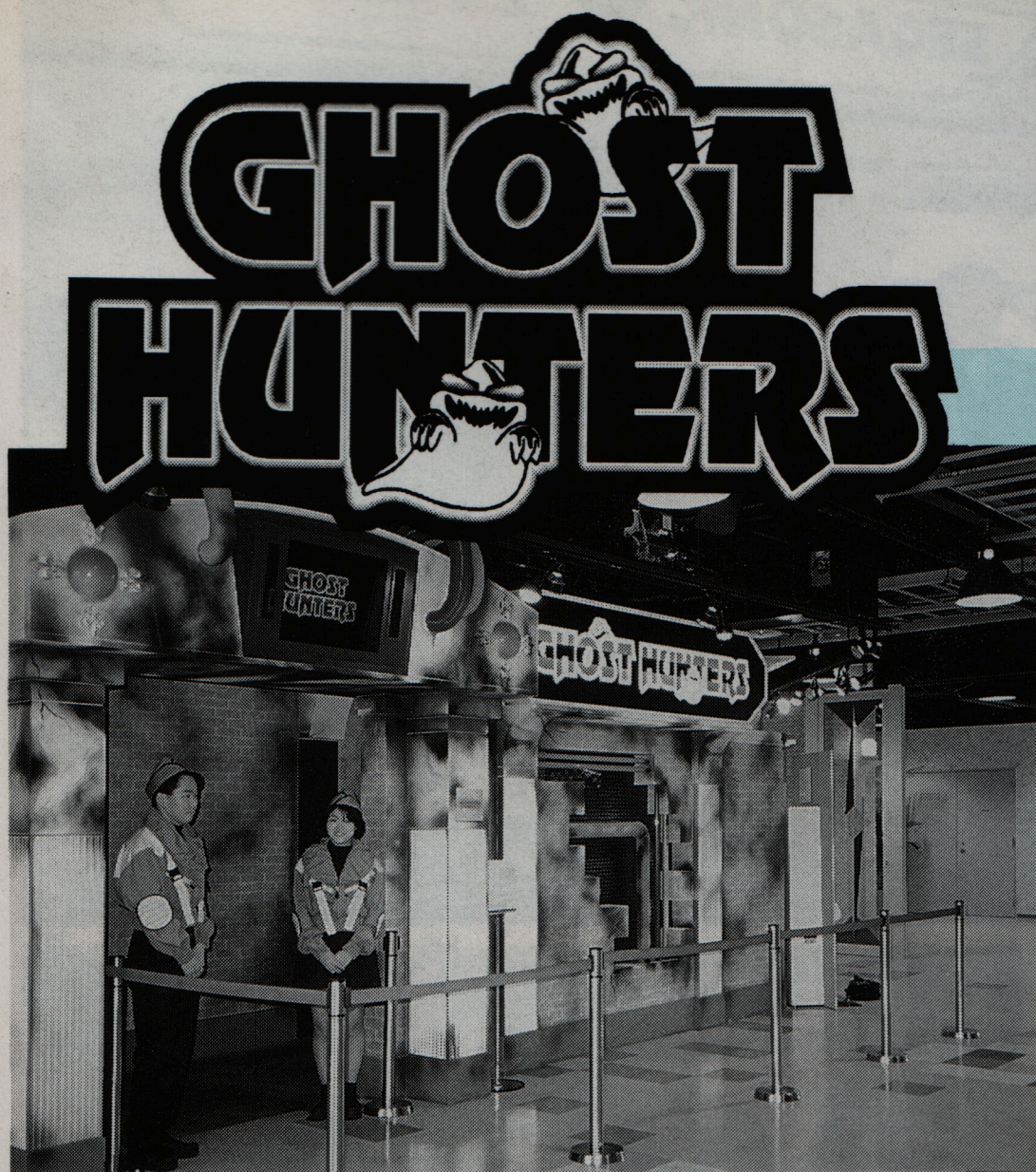
★☆★★☆★

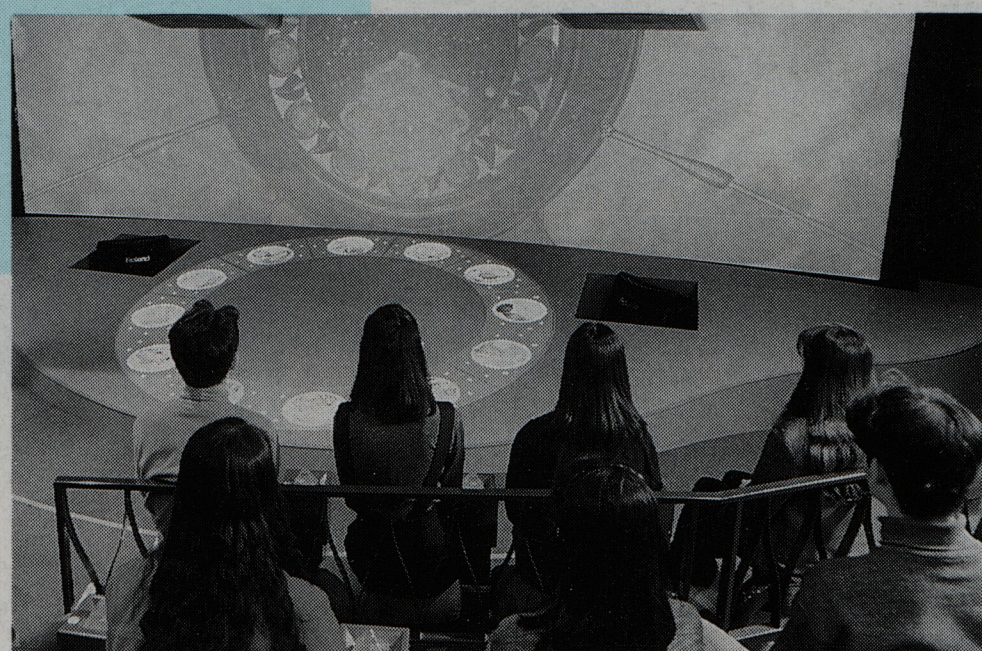
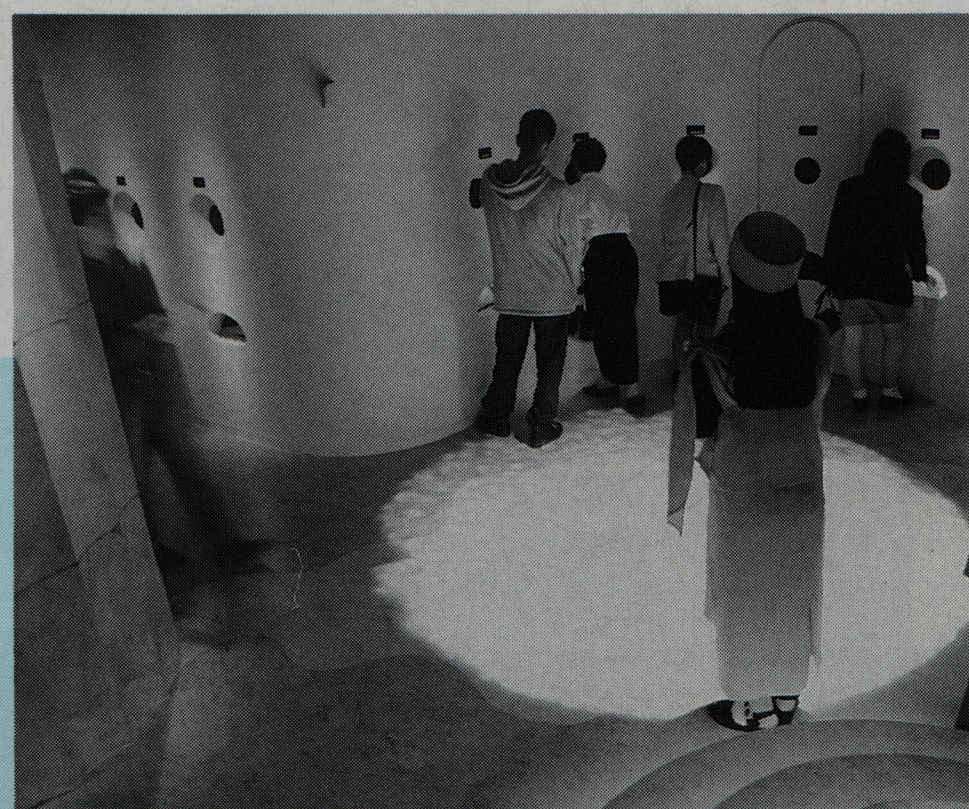
★オープン直前SEGASHOP（物販店）前での
永井常務、田副取締役

★同じくオープン直前のスタッフ
（各ゾーンそれぞれユニフォームが違う！）

★インフォメーション

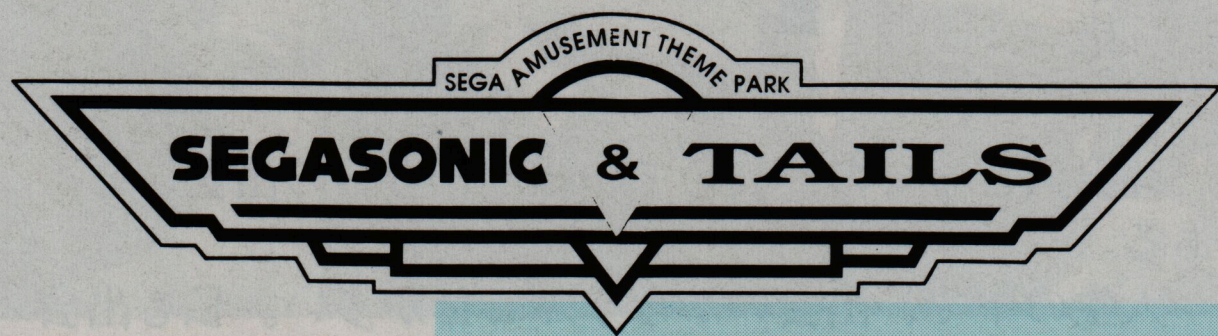
★入場ゲート（入場者数の管理もバッチリ）

★オープン直後のアーケードゾーンやメダル
ゾーンにもお客様がたくさん！

オープンに駆つけてくださった、
藤本副社長もチャレンジ！

かなり当たっているとの評判で、何回
もプレイする人がたくさんいました。

VIRTUAL SHOOTING
SPACE POLICE VS ALIENS

敵を全滅させるのは、なかなか難しいゾ！

COSMO PORT

SEGA AMUSEMENT THEME PARK
SEGASONIC & TAILS

ここでしか買えないオリジナルグッズは、在庫がなくなるものも……

いかがでしたか？次号は新山下「ジョイポリス」直前特集＆ＡＴＰ２号店出店決定についてお届けします。お楽しみに。（ＡＴＰ事業本部）

平成６年度　新入社員入社式

辞令授与

社長祝辞

代表取締役社長
中山　隼雄

社会人としての、初めての縁が、今日の出会いでもある。

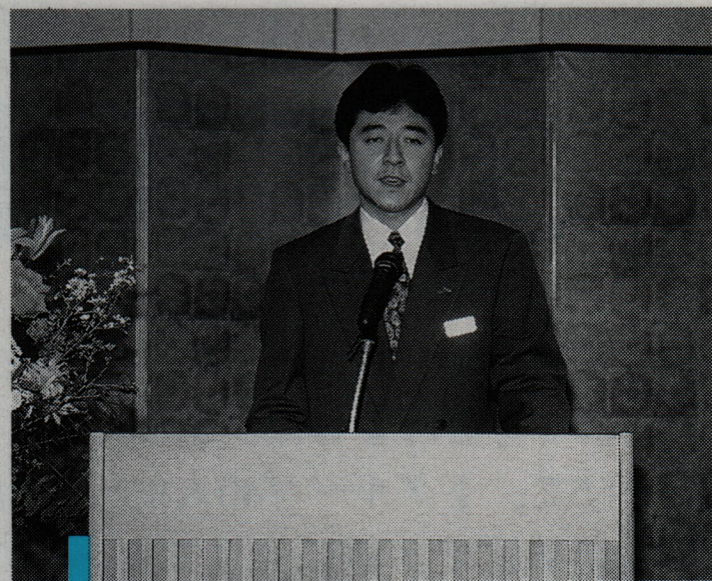
人生の中で、出会いから学ぶことが多い。私も出会いを大事にしている。よい出会いを大切にしてほしい、出会いの中に意義をどう感じるかが肝要である。

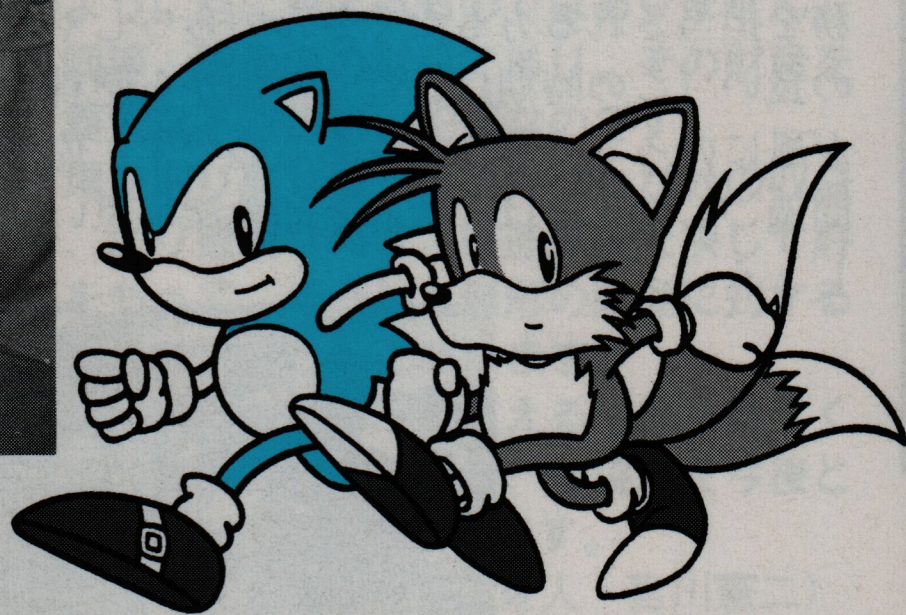
時代は、マルチメディアへと確実に働いている。セガは、その時代の流れを読み取り、そのライフスタイルの変化に対応すべく事業の展開を図っている。

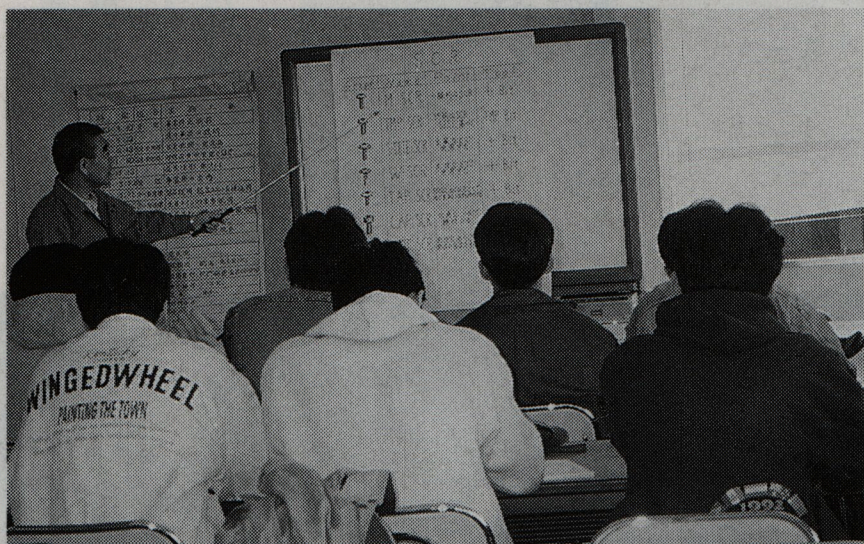
新しい社員のみなさんには、国際社会でも通用する人材として育っていただきたい。そのためには、英語くらい話せるように努力して欲しい。一方、時代の変化についていくためには、テクノロジーへの理解を深めることも大切である。

次の成長ステージに向けて可能性の高い会社を選んだみなさん方に、その実現のためにチャレンジして欲しい。

入社を祝い、また今後の活躍を祈念して、バンザイ三唱

祝辞

かんぱ〜い！

Party

工場実習

今年も新入社員を対象とした工場研修が、佐倉・矢口の両事業所で行われました。期間は、４月４日から５月20日にかけて、１グループ40人前後を両事業所に割りふり、１週間単位で５回に分けて実施されました。

研修の短い期間とはいっても、市場に出荷される本物のＳＥＧＡの製品を作るのですから、ミスは許されません。初日は、実習に不可欠な工具の取り扱いやネジの種類について、また製品の発注から完成までの流れや品質管理の手法などについても、しっかりと講習がありました。２日目からは、いよいよ実際にラインに入って実習です。佐倉・矢口事業所ではＡＭ機器の生産を行っているのですが、普段私たちがアミューズメント施設などでよく見かけているゲーム機はこんなふうに作られているんだなということが実感（体感？）できるのがこの時です。意外と手作業でこぢんまりと作っているので驚かれるかも知れません。でも、自分の手でその一部を作っているかも知れないゲーム機を、後日店頭で見かけたりすると、愛着のような妙な感情も生まれてくるんですよ。

新入社員のなかには、直接ＡＭ機器と関わりのない業務を担当される方もたくさんいらっしゃいますが、空気の良い（この時期は、近くの畑から肥料の香ばしい臭いが風にのってくることもあるのです）佐倉や矢口で１週間過ごしたことは、きっと印象深い思い出となることでしょう。

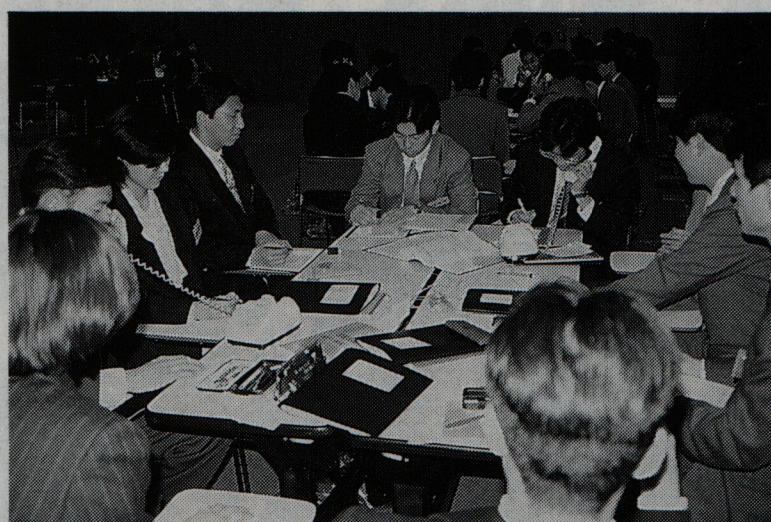
実際に市場に出荷される製品を使っての、ドキドキの実習

集合研修

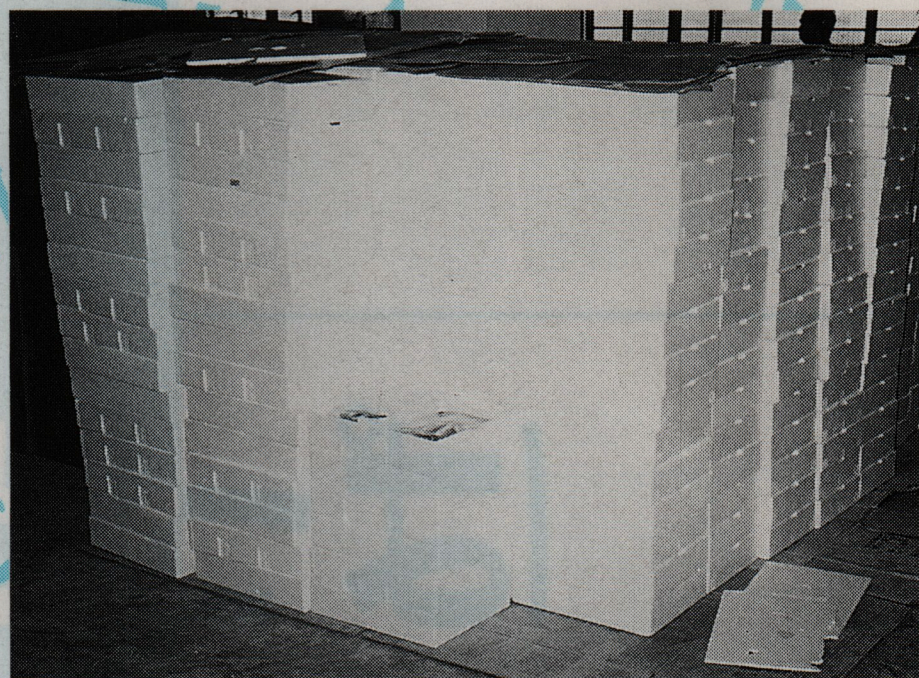
▲藤本副社長より訓話

今年の新入社員研修は３月27日から29日（大卒・専門卒・高専卒）と４月１日から２日（高卒）の２回に分けて竣工間もない本社１号館で実施しました。

会場だけでなく内容面も今年は大幅な変更を行いました。役員講話では藤本副社長、中村常務による訓話に加え、今年はセガの各事業内容について担当役員の方々よりお話をいただくことができました。その他、「ビジネスマナー講習」はロールプレイを重視した実践的なものとし、また大卒・専門卒・高専卒の研修では受講生が会社を模したグループに分かれて、企業人としての基本行動を体験的に学習する「仕事シミュレーション」や、すでにセガで活躍している先輩社員と懇談をする「先輩社員を囲んで」を上記研修に加えて行いました。

昨年に比べ、限られた期間での研修ではありましたが、受講生は多くの事柄を学び取ったことであろうと思います。

▲体験学習「仕事シミュレーション」

模造化粧箱

中国深圳 大雅電子有限公司の工場

メガドライブの模造完成品の山

差押え物に対する封印

模造に天誅！模造品大量押収に成功

「模造品の撲滅」は、セガ１社にとどまらず、ビデオゲーム業界における重要課題の一つです。わが社のメガドライブに関しては、一般に考えられているよりも大量に模造品が出回っており、とくに発展途上国においては、それぞれ市場の40～90%を侵食している有様です。

中でも、台湾の模造品メーカー、大雅（DAR YAR）電子有限公司、慶威（KING WAY）電子有限公司の２社は、メガドライブ模造品の年間生産量20万台を豪語する、模造業界の中でも最大手の企業です。アジア地域において、わが社が現在までに出荷してきたオリジナル製品の累計が約80万台と聞けば、この２社が、わが社にどれだけの損害を与えてきたかは想像に難くありません。

そこでわれわれ法務部は、この２社の模造行為に対応するため、過去約１年にわたって内偵を続けてきましたが、ようやく決定的証拠を入手し、この３月、海外CSアジア営業部から３名の協力を得て、計７名で現地に向かいました。目指すは台湾、香港、および中国本土にあるDAR YAR社およびKING WAY社の本社、事務所、および下請け工場です。われわれは、台湾班４名（法務部久山部長、宮川、アジア営業部川本部長、宮崎）、香港班１名（法務部名越主査）、中国班３名（法務部西倉相談役、大辻、アジア営業部柏瀬課長）に分かれ、現地弁護士や裁判所係員、行政官にそれぞれ同行し、各現場で模造品の押収に参加しました。３月17日の全面的執行を前にして、台湾DAR YAR本社だけが１日早い16日の執行になってしまい、「情報が他の事務所や工場に漏洩し、証拠を隠蔽されるのでは」という懸念もありましたが、結果はメガドライブ完成品計約2,000台、包装箱計約1,500箱、基盤計約700枚、プラスチックケース計約2,500組、「SEGA」および「MEGA DRIVE」等のステッカー計約1,500枚、その他大小さまざまな部品類多数のほか、模造品取引関係の書類や顧客名簿等の差押えが行われました。さらに、DAR YAR社およびKING WAY社に対して、セガ模造品の製造、販売、広告等を禁止する仮処分命令が下されるなど、今回の２社に対する強制執行は、まさに大成功といっても過言でない成果を収めました。

模造品の問題は、それを売ったり買ったりする人間の、知的財産権に対する認識不足にその端を発します。著作権や、商標権、意匠権、実用新案権、特許権などは、紙幣や宝石のように目に見えるものではありません。しかし、それらと同等・同価値の財産であり、その財産を侵害する模造は、重大な不法行為、犯罪なのです。

模造業者から市場を取り戻せば、それだけわが社の収益につながりますが、より重要なのは、模造業者を決して許さないという姿勢をもって、そうした無形の財産に対する正しい認識を広く高めていくことにあります。

われわれ法務部は、セガの縁の下を支える一柱たるべく努力してまいりますので、皆様のご支援、ご協力を今後ともお願いいたします。

（法務部　大辻寛人・宮川憲二）

臺灣桃園地方法院公告

主　旨：公告查封債務人　之　動產。

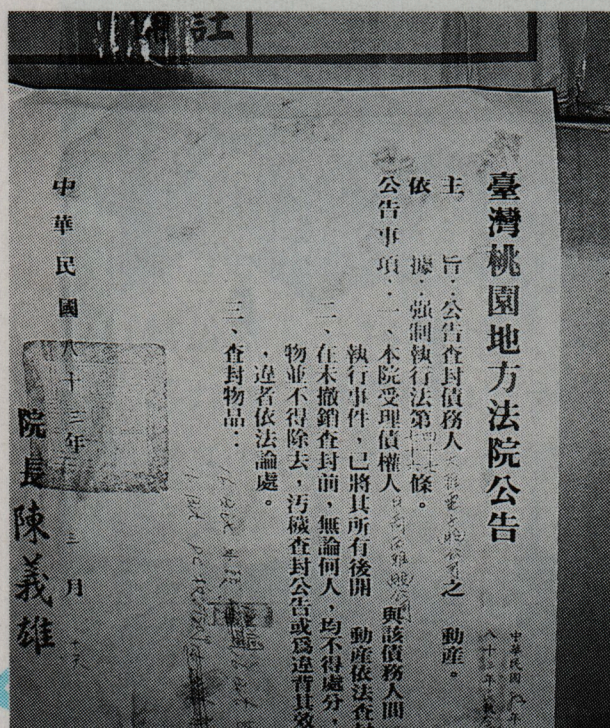
依　據：強制執行法第　條。

公告事項：一、本院受理債權人　與該債務人間　執行事件，已將其所有後開　動產依法查封

二、在未撤銷查封前，無論何人，均不得處分，　物並不得除去，汚穢查封公告或爲違背其效　，違者依法論處。

三、查封物品：

中華民國八十三年三月

院長　陳義雄

裁判所による差押さえ張り紙

台湾の大雅電子有限公司

ボードの模造品

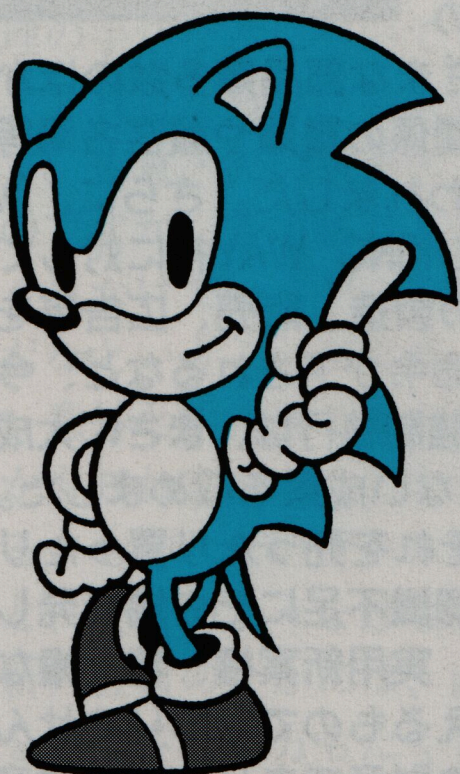
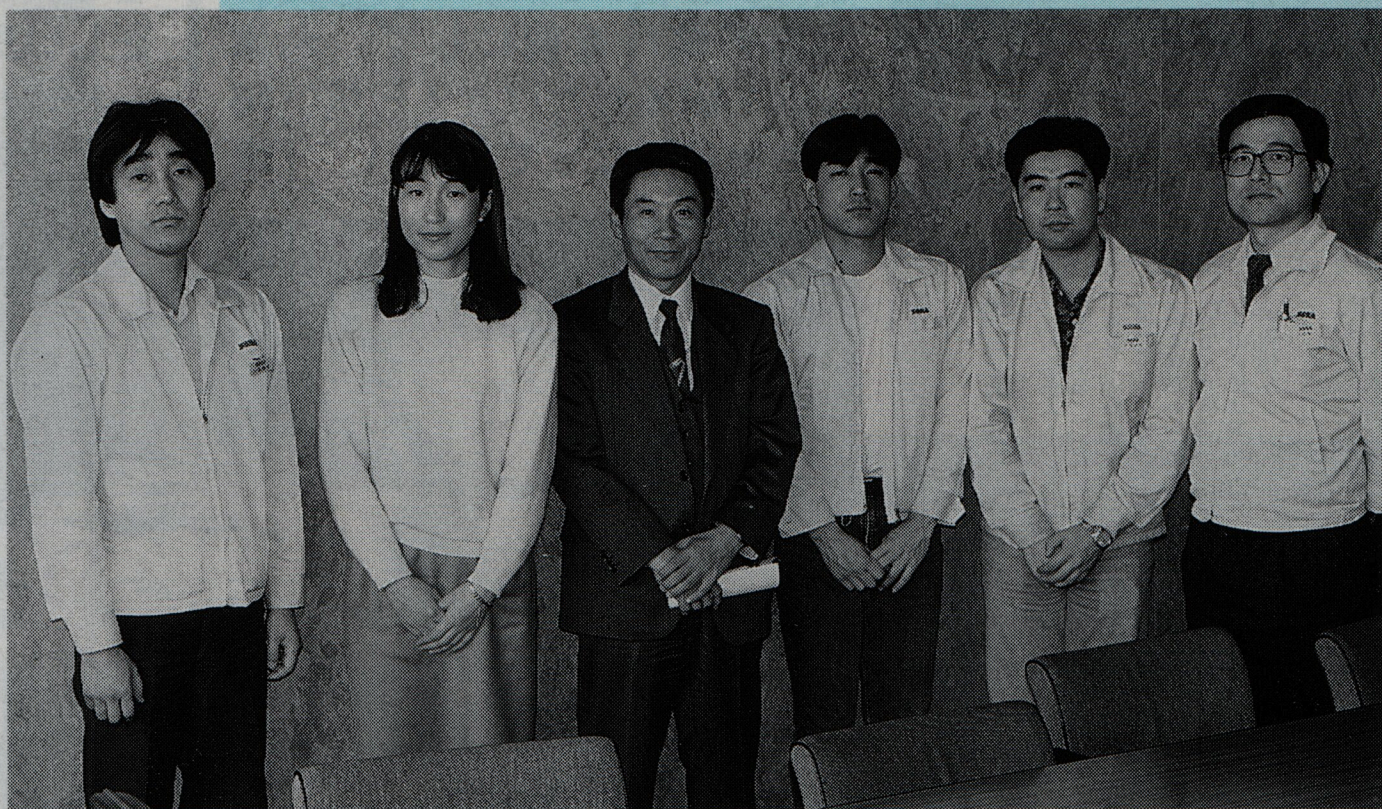
差押え現場

ぱっと！ぺんど

ヒット商品はネーミングで決まる！

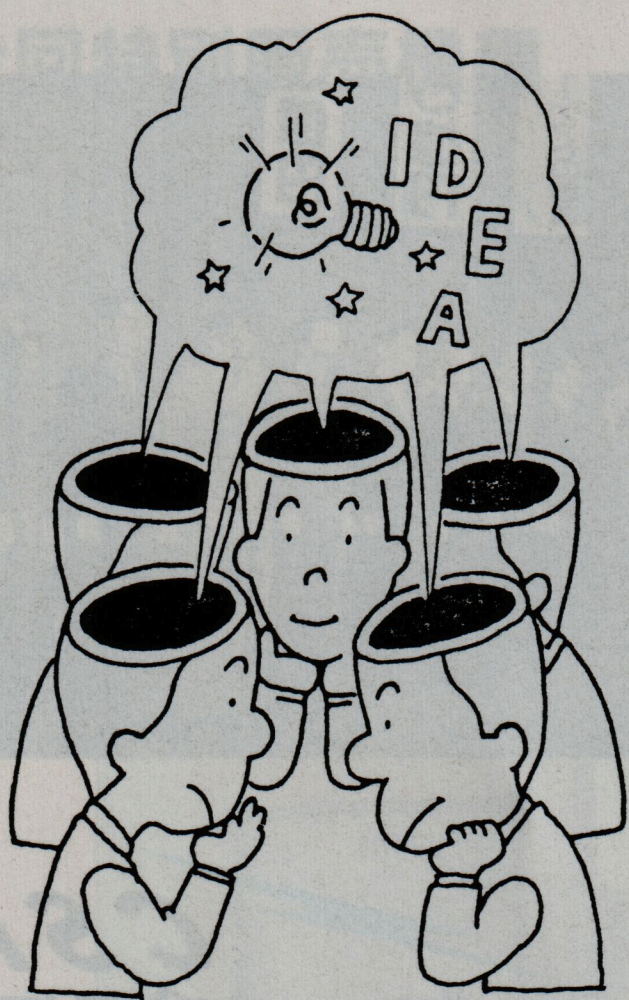
ブランド（ネーミング）というと皆さんが想い浮かべるのは、ブランドものといわれる高級ハンドバック等のブランド品ではないでしょうか。誰でも無名ブランドより有名ブランド品を持ちたいというのが人情ではないでしょうか。有名ブランド品は値段が高価です。そこで、安価な偽物やコピー品の横行がはびこる温床があるのです。

こうした偽物ブランドの横行を防ぐ法律が商標法です。社名であるSEGAは世界の先進70ヵ国程に業務用・家庭用TVゲーム、遊戯用器具等の各分野で商標登録出願されています。社名SEGA以外にも主要な商標は、世界の主要国に商標登録出願されています。例えばソニックについては、文字や各種キャラクター図形を含め世界40ヵ国程に出願され、偽物を防ぐ手だてが取られています。

いまや、巷にはありとあらゆる商品が氾濫し、技術の進歩により、商品の性能や内容が均一化した現在は、ネーミングだけが商品の差別化をもたらすといっても過言ではありません。最近の例では地方の相互銀行がトマト銀行に変更した例が記憶に新しいところです。この宣伝効果は1兆円を超えると言われています。まさにヒット商品は、ネーミングで決まるといわれるゆえんです。

世界的に出願されている
ソニック商標

特許管理士試験に合格！

昨年11月に実施された第75回特許管理士試験におきまして、開発部門から4名の皆さんが合格となりました。知的財産権部ではこの試験にあたり全12回に及ぶ社内受験対策講座を開き、受験者の皆さんに特許、実用新案、意匠、商標、著作権、新製品開発法の各学科と実務を学んで受験に備えていただきました。

いまやマルチメディア戦略を推進していくうえで、特許や意匠、商標等の知的財産権は避けて通れない課題となっています。こうした認識に立ち各部門で合格者各位の今後の活躍が期待されます。

合格者の皆さん（敬称略）
左から大脇秀隆（ハードウェア技術管理部：一昨年合格）、池田みゆき（デザイン設計部）、入交副社長を囲んで石丸顕二（ハードウェア技術管理部）、馬場繁樹（AM6R&D）、大西憲一（機構設計部）

創造は生命
発想法を学びませんか

社是「創造は生命」を掲げるセガは、マルチメディア時代の旗手たらんとしています。発明はまさに創造の賜物で、創造の産物が会社の発展の原動力となっています。セガには創造性を育む土壌があり、社内の各部門ではいろいろな創造が行われています。

では、いかにすれば創造が起こせるのでしょうか。いままで発想法を系統だって学ぶ機会はなかったのではないでしょうか。ここに神奈川県で実施する創造性開発講座をご案内します。この講座は参加費無料ですからどなたでも参加できます。オーズボーンのブレーンストーミングからマーフィーの法則まで楽しく学べます。お気軽に参加してください。お問い合わせはお近くの特許推進員または知的財産権部（寺地）まで。

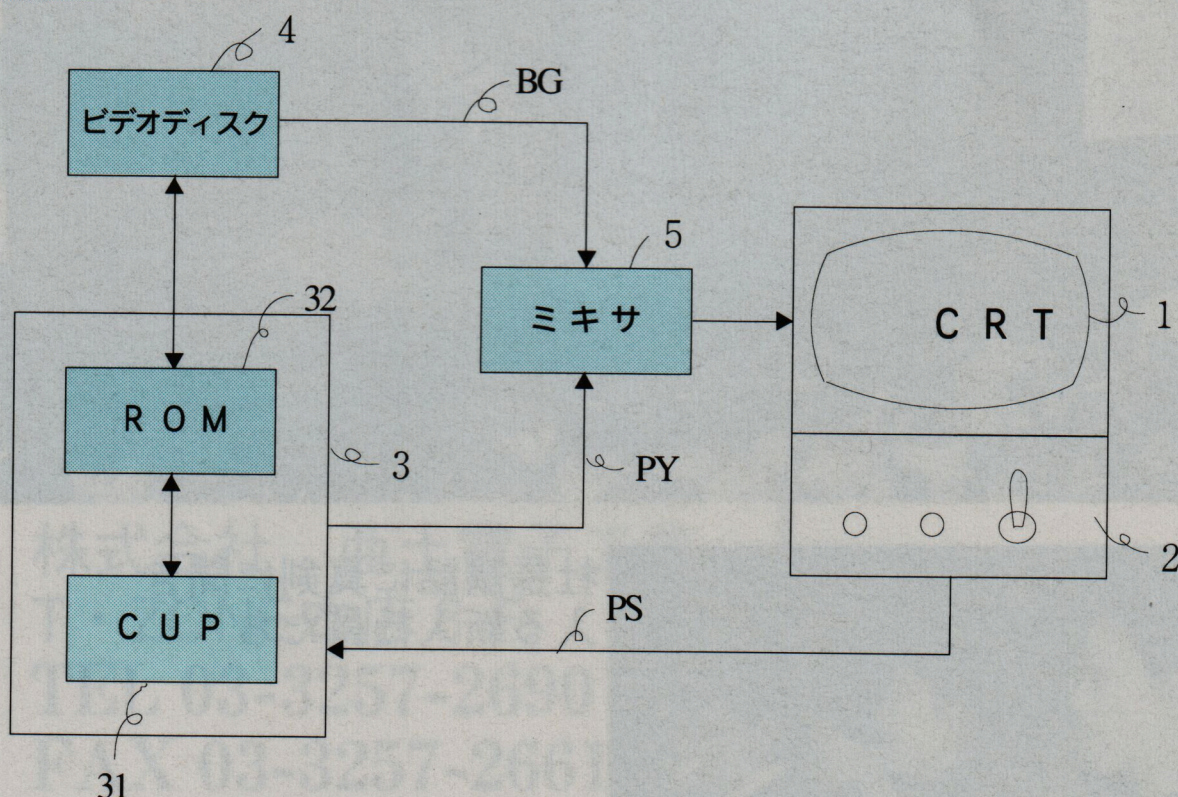
講　座　名	定員	日　程　（連続4日夜間）
アイデアと創造性開発	20名	6月28日（火）〜7月1日（金）
発想法と企画力	20名	7月12日（火）〜7月15日（金）
独創力の開発と改善	20名	9月6日（火）〜9月9日（金）

セガ社のパテント紹介

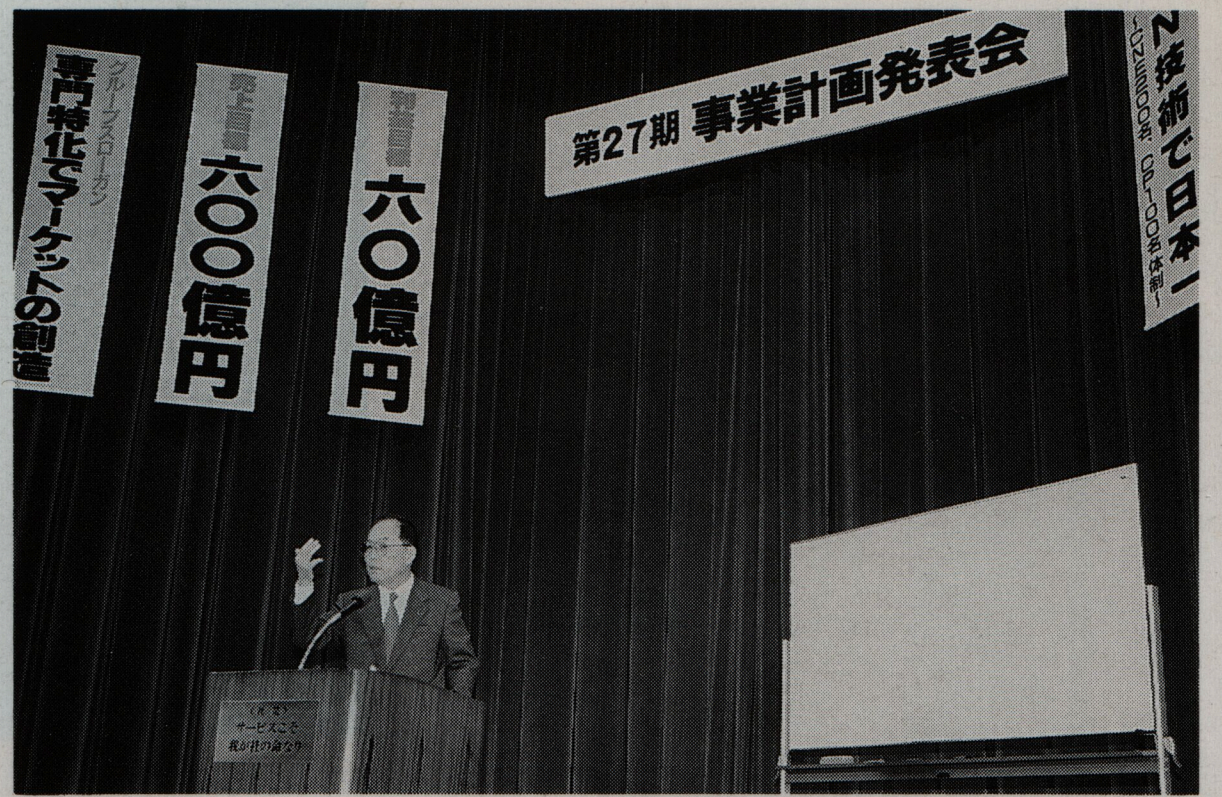
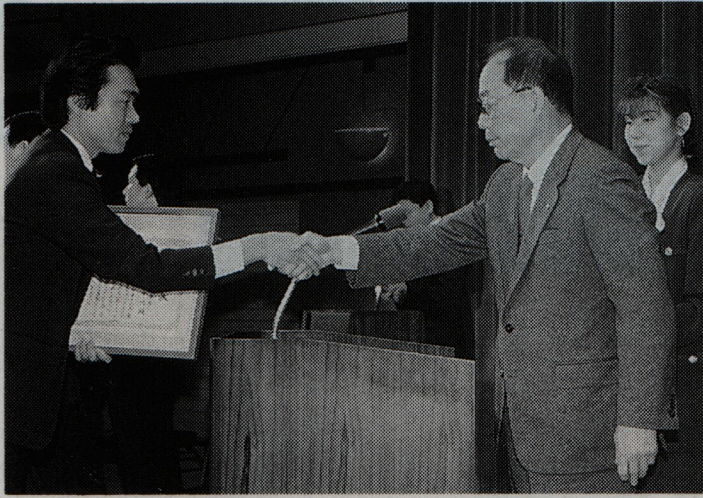
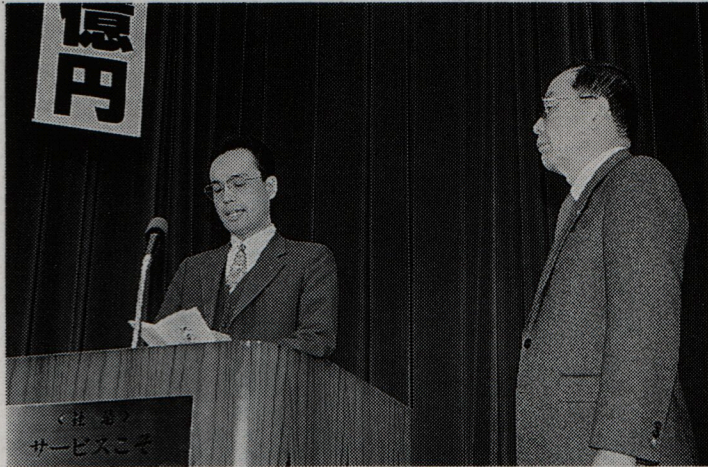
特許第1807136号
ビデオゲーム機における情報処理方法
（特公平5—14599号、昭和58年7月26日出願）

これは、世界初のビデオディスク搭載業務用ゲーム機であるアストロンベルトの開発の際に発明されたもので、ビデオディスクからの背景シーンと、遊戯者の操作によるCG画像とを合成する情報処理方法に関するものです。

当時は業務用分野でレーザーディスクゲームとして開発されましたが、現在では家庭用テレビゲームにおいてCDゲームが普及しており、注目される赤マル発明となっています。

発明者　吉井　正晴（CSソフト研究開発本部開発業務部参事・SOA出向）

●ぱっとぺんど（PAT. PEND.）はPATENT PENDING（特許出願中）の略です。

ＣＳＫ第27期事業計画発表会

（94年３月26日　CSK情報教育センター）

グループスローガン
専門特化で、マーケットの創造
第27期スローガン
パソコン文化で事業の転換
基本方針
一、コスト半減、価格革命への対応
一、LAN技術で日本一
～CNE200名、CP100名体制～

▲達成部門表彰

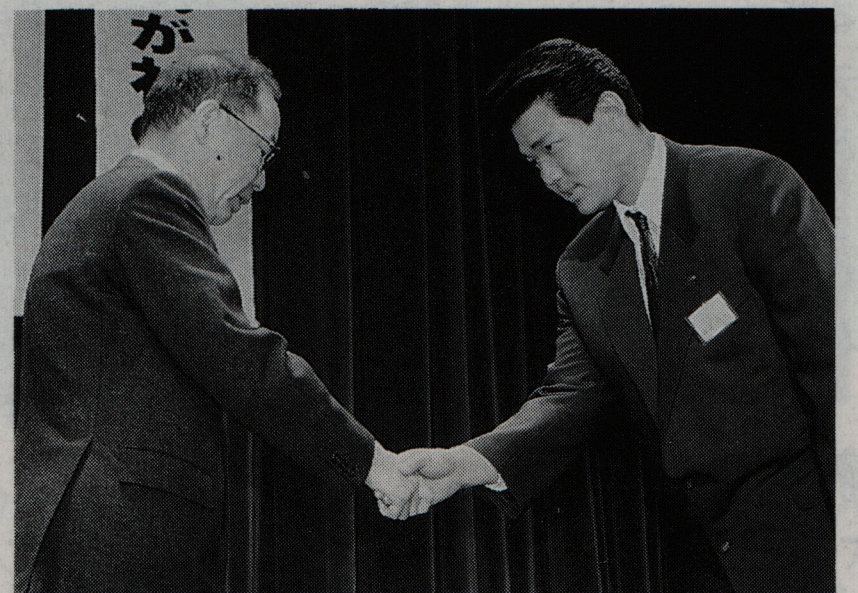
▲熱心に事業の転換を説く大川会長

▲第27期へ向けての決意表明

平成６年度 ＣＳＫグループ入社式

（94年４月１日　CSK情報教育センター）

▲来賓祝辞
（多摩大学学長　野田一夫先生）

社長講話に真剣に聞き入る新入社員たち

▲新入社員一人ひとりとの「出会いの握手」

亜土電子NEWS

開発部門を中心に社内でのパソコン導入を積極的に推進してきた結果、かなりの台数のパソコンを社内で見かけるようになりました。パソコン大流行りの時代ですから、社員の皆さん一人ひとりが手元に置いて使いこなすようになっていただきたいとかねがね考えていたところ、先頃、当社のグループ会社である亜土電子から、社員向けの特別販売の申し入れがありました。３種類のメーカー製品から好みに応じて選べるということなので、この機会に社員の皆さんが自分専用のパソコンを購入されたいと思う方に、お薦めしたいと思います。

機種、価格等については下記の案内を参照してください。

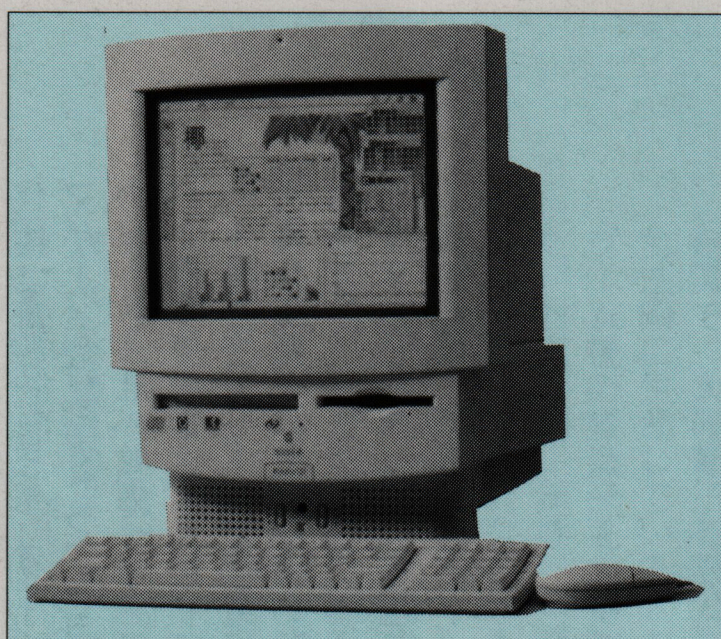
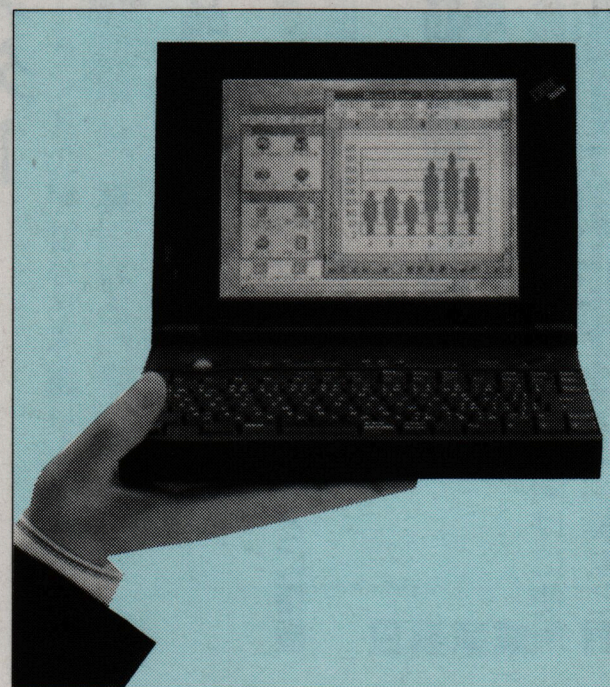
★今回特別販売機種

■ＩＢＭ　Think Pad 220

さらに、TP―220徹底活用ブック（定価￥2,500）をプレゼント！

超小型・Ａ５ファイルサイズ
超軽量　１kg
定価￥248,000（税別）

44％OFF

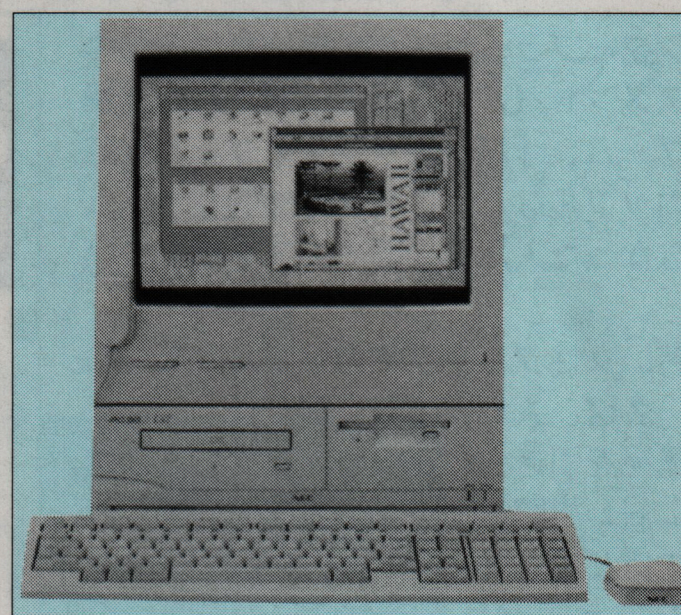
セガ社員販売特価￥**135,000**（税別）

■Macintosh Performa 520

クラリスワークスもインストール
８MB／HD160MB／CD
通常店頭定価￥198,000（税別）

セガ社員販売特価￥**178,000**（税別）

■ＮＥＣ　PC-9821 Cs2／Ｓ３

おすすめMULTi
CPU：i486SX-33 HDD：340MB
定価￥468,000（税別）

セガ社員販売特価￥**328,000**（税別）

支払・送料・スペック等のお問い合わせ先

T·ZONE

株式会社　亜土電子工業
T・ZONE本店８F
TEL 03-3257-2690
FAX 03-3257-2661
担当　鈴木（女性）

CATVでカラオケ配信

セガが事業化を検討

ゲーム機大手のセガ・エンタープライゼスは16日、ケーブルテレビ（CATV）を利用したカラオケシステムの事業化を検討していることを明らかにした。セガは昨年12月から今年3月までの間、双方向マルチメディアの基盤として注目されるCATVを使って、ゲームを家庭などに供給する実験をしている。市場規模の大きいカラオケも手掛けることで、急成長が期待されるマルチメディア市場での足場を固める考えだ。

事業化の時期や提携CATV会社などは未定だが、今年11月に発売する32ビットの次世代ゲーム機「サターン」を端末として利用する予定。ソフトを手元に置かなくても、ホストコンピューターに蓄積している曲を、CATVからいつでも自由に取り出せるのが最大の特徴だ。

「サターン」は、映像の解像度や音声の処理、操作性などの面で、現在主流になっている16ビット機に比べ格段に向上しているといわれる。セガとしてゲームだけでなくカラオケにも用途を広げ、CATVに接続して使うマルチメディア端末としてサターンを位置付けることにより、機器の普及に弾みがつくことも期待している。

セガは米国の総合娯楽企業タイム・ワーナーやCATV大手のTCIと提携し、CATVによるゲーム配信を今月から始めている。

将来的には米国でもカラオケ事業に乗り出す戦略も描いている。

産経朝刊　1994.4.17

CATVでカラオケ配信
セガが事業化を検討

ディズニー・キャラクター

セガがライセンス契約

クレーンゲーム機景品に

セガ・エンタープライゼスはウォルト・ディズニー・エンタープライズ（東京・港、ギーR・アールフッド社長）と、ディズニー・キャラクターのライセンス契約を締結した。映画キャラクターをクレーンゲーム機の景品に採用する。ディズニー特別仕様のクレーンゲーム機を開発し、「はずれなし」の新機軸を取り入れるなどキャラクター重視を全面に打ち出す。今回の契約をきっかけに、セガは今後もディズニーキャラクターをグッズやソフトなどに積極的に取り入れたい考えだ。

特別仕様機も開発

今回クレーンゲーム専用景品向けに使用の許諾を受けたキャラクターは「美女と野獣」「リトル・マーメイド」「アラジン」と7月公開予定の「ライオン・キング」の4本の映画キャラクター。セガはディズ

Media

CG格闘技ゲーム指示

女性陣も本格参戦

日経流通　1944.4.7

セガ・エンタープライゼスが昨年12月に全国のアミューズメント（AM）施設に導入した格闘技ビデオゲーム、「バーチャファイター」が若い女性やカップルなど、これまで格闘技ゲームには縁のなかった人たちの間で人気を集めている。

従来、若い女性グループやカップルが楽しむゲームといえば、入り口の前に置かれ、ぬいぐるみなど景品を引き上げるクレーンゲームが定番。これに対し格闘技ゲームの方は、ゲームセンターの中ほどに位置し、ゲーム好きの少年たちが“裏技”と呼ばれるテクニックを競い合う、マニアのためのゲームという意味合いが強かった。

バーチャファイターは、業界初の三次元のコンピューターグラフィックス（CG）を採用したことで登場人物の細かい動きまで表現できるようになったのが最大の特徴。また登場人物の動きを実際の人間の動きに近付けた結果、現実離れした技を無くした。

これまで格闘技ゲームを敬遠していた女性客まで手を伸ばすようになった背景には、画像の美しさと初心者にも楽しめる操作性があるようだ。

あるOLは「絵がきれいで、他人がやっているのを見ているだけでも楽しい。それにやみくもにレバーやボタン操作していても、いつの間にか勝っていたりするところがいい」と語る。またカップルで楽しんでいた女子大生は「キャーキャー騒いでできるのがいい。最初は難しいかなと思ったがやってみると結構“燃える”」。女性の格闘技ブームはゲームセンターにまで波及し始めているようだ。

セガがリース子会社

自社テーマパーク向けに

セガ・エンタープライゼスは住銀リース（東京・千代田、峯岡弘社長）、オリックスと共同出資で、テーマパーク向けのアトラクションや業務用ゲーム機などのリース会社「セガ・リース」を設立した。テーマパーク事業の拡大にあたって、自社製を含め機器をリースすることで、固定資産の肥大化による財務体質の悪化を防ぐ。セガ向けのリースが一段落した後には、セガ・リースと共同でゲーム機の中古リースやメンテナンス事業、海外中古市場の開拓などを検討していく。

セガ・リースの本社は東京・羽田のセガ本社内に置き、社長にはセガの家田和忠取締役情報システム本部長が就任した。資本金は1億円。出資比率はセガがグループ全体で55%、住銀リースが25%、オリックスが20%とした。取扱額は初年度80億円を予定しており、5年後までに500億円を目指す。

セガがリース子会社
自社テーマパーク向けに

日経朝刊　1994.4.19

ニーと相談しながら、ぬいぐるみ、Tシャツ、ポーチなどに順次景品化していく。映画公開に合わせて市場に投入、初年度7億円の売り上げを見込む。

ディズニー・キャラクターのブランドイメージを守るために、セガはディズニー専用のクレーンゲーム機を製作し、台数も400台に限定する。また、直接管理が行き届くようにセガ直営のアミューズメント施設（ゲームセンター）に絞って展開する。

ディズニーは、消費者が景品を取り損なった場合に、不公平感がキャラクターのイメージを傷付ける可能性があると恐れているため、「はずれなし」の新方式を初めて採用した。セガは名刺サイズのキャラクターカードを作成し、失敗の場合はカードを提供する仕組み。カードには映画のシーンを印刷し、裏には占いやグルメ、ディズニーランドの情報などを織り込む方向で検討中。

セガは86年夏に発売したクレーンゲーム機で景品にオリジナルのぬいぐるみを導入。若い女性や子供に受けて、一大ブームを引き起こした。最近は市場が停滞気味のため、キャラクター重視を前面に打ち出して、大型キャラクターを景品市場に送り込む。

ディズニー・キャラクター

セガがライセンス契約

クレーンゲーム機景品に

特別仕様機も開発

日経産業　1994.4.20

ガルボ、CG目玉に開業

セガ、大阪・南港に運営ノウハウ蓄積

セガ・エンタープライゼスは大阪・南港のアジア太平洋トレードセンターの小売りゾーン「オズ」内にテーマパーク型アミューズメント（AM）施設「ガルボ」を14日、開業する。同社はテーマパーク型AM施設を全国展開する計画を進めており、ガルボを実験店としてアトラクション内容や運営面の参考にする。

ガルボはオズ内の3～5階に入居し、施設面積は約6600平方メートル。4つの大型アトラクションや飲食施設などで構成される。入場料は大人300円、子供（中学生以下）200円、3歳以下は無料で、これとは別にアトラクションの利用料金を500～600円に設定。営業時間は午前10時から午後11時まで。

アトラクションの目玉となるのが「ゴーストハンターズ」と名付けた大型設備。乗り物に乗ってコンピューターグラフィックス（CG）画像のおばけを乗り物に取り付けられたビーム砲で倒していく。

その他、占いが楽しめる「アストロノミコン」や、宇宙、海底、ミクロの世界を体感できる「AS－1」、8人1組で170体のエイリアンとの銃撃戦を体感できる「バーチャルシューティング」などを用意する。

ガルボ、CG目玉に開業

南港に運営ノウハウ蓄積

日経流通　1994.4.14

ニセゲーム機御用

台湾で大量押収　セガ、1年かけ摘発成功

セガ・エンタープライゼス（社長中山隼雄氏）は台湾で、大雅電子有限公司と慶威電子有限公司が非合法的に生産しているセガの16ビット家庭用テレビゲーム機の模造品を大量押収したことを明らかにした。セガが約1年間、両模造品メーカーの内偵を進めた結果、決定的な証拠を入手、現地の弁護士や裁判所係員、行政員に同行し、模造品の押収に参加したもの。これにより両模造品メーカーには、セガの模造品の製造や販売、広告などを禁止する仮処分が行われた。同社の活動が機会となり、ゲーム業界でも模造品メーカーの摘発が活発化しそうだ。

セガの台湾における16ビットゲーム機の累計販売台数は約80万台。これに対し、両模造品メーカーの年間生産台数は約20万台ともいわれている。アジアでは市場の40～90％を模造品が侵食しているとの調査結果もある。知的財産権が国際問題化する中、業界全体として取り組む必要性に迫られている。

今回は家庭用テレビゲーム機の完成品約2000台や包装約1500個、ゲーム機に搭載する基盤約700枚、プラスチックケース2500組、ステッカー1500枚、その他部品類や関係書類、顧客名簿などを押収した。セガの法務部によると「家庭用では業者の摘発は珍しく、初の大量押収になる」という。

セガでは両模造品メーカーに対し、民事裁判をおこす方針で、模造品メーカーの摘発だけにとどまらず、今後は知的財産に関する啓もう活動を展開し、模造品の抜本的な撲滅を目指す。

ニセゲーム機御用

台湾で大量押収

セガ、1年かけ摘発成功

日刊工業　1994.4.13

From

ポケベル遊びできる女子児童向けがん具

セガ・エンタープライゼス

セガ・エンタープライゼスは25日、数字のメッセージを友達とやりとりできる電子がん具「ポケットトーク」を発売する。標準価格は、2,980円。中・高校生の間でポケットベルに標示される番号を利用して、メッセージを交換する「ポケベル遊び」が流行していることにヒントを得た。小学生の女児向けに売り込み、夏までに20万台を販売する計画。

「ポケットトーク」は、6ケタまでの数字が入れられる。送信ボタンを押すことで、最大12メートル離れたポケットトークに、メッセージを送ることが可能。例えば0840に「おはよう」、39219に「先にいく」といった意味を持たせる。

ポケベル遊びのほか、トランプ占いといった付加機能も搭載した。同社ではポケベル遊びができる電子がん具のシリーズ化を計画している。

ポケベル遊びできる女子児童向けがん具

セガ・エンタープライゼス

日経流通　1994.4.21

For UserS & RetailerS

◆国内ＣＳからのお知らせ◆

～ＣＳマーケティング本部　販売推進課のＳＰ活動～

４月号のハーモニーで販売促進課のSP活動について紹介しましたが、その後、他の部署からの反響がよく、ますます気合いが入る今日この頃です。皆さんは、店頭で見たり、電話してみたりしていただけましたでしょうか？

ソニックヒストリービデオ

“超高速アクション”第３弾
「ソニック・ザ・ヘッジホッグ３」
５月27日　5,800円発売予定！

ソニック３パンフレット

1　ソニック３　キャンペーン展開中！

５月27日に発売されるソニック３のキャンペーンとして、販売店様向けＦＡＸ情報ツール「セガＦＡＸネット」にて、キャンペーン参加店を大募集いたしました。

多くの販売店様からご応募いただき、現在全国約4000店でキャンペーンを展開中です。

〈キャンペーン内容〉

●キャンペーン用に作成した「ソニックヒストリービデオ」を全国先着７万名様にプレゼント。

●ソニック３の魅力を満載したパンフレットを店頭にて配布。

●告知ポスター

※その他、ＴＶＣＦも大量展開いたします。

2　セガＦＡＸクラブ

FAX番号03（5950）7790
毎月１日情報変更

セガの最新情報が家のFAXで簡単に！ダイレクトに！手に入るユーザー向け情報提供サービス「セガFAXクラブ」が５月１日よりスタートしました。出足は好調！開始から５日間でなんと3000件以上もの利用があり、ユーザーの反応も上々です。また、FAXのメリットを最大限利用したアンケートコーナーでは、ユーザーからの意見や要望などを取り入れ、今後の展開に役立てたいと思っています。家庭用FAXが勢いよく上昇している今ならではのこのサービスを、皆さんもぜひご利用ください。ユーザーへの紹介大歓迎です。そして、ユーザー向けの情報をセットしたいとご希望の方、CS、AM、その他何でもかまいませんのでご連絡ください。

3　コーク週刊テレマガジン

コカ・コーラボトラーズ提供の新情報メディア「コーク週刊テレマガジン」。ファッション・音楽・スポーツなどの最新情報を毎週電話でお送りしています。これにセガがタイアップ！雑誌「ホットドックプレス」からの情報提供とともに、セガ他協賛企業（avex trax、NIKE、他）のホットな情報がキャッチできます。さらに協賛企業からのオリジナルグッズなどが当たるプレゼントコーナーもあり、セガからは、結構シブ目なソニックのデイパックをプレゼント。当たるかもしれないので、皆さんもトライしてみてください。

札幌	011	(737)	9991	大阪	06	(765)	9998
東京	03	(5496)	9999	高松	0878	(51)	9991
名古屋	052	(581)	9922	福岡	092	(713)	9919

4　セガビデオマガジン

＊５月号MENU

『NEW GAMES HEADLINE』
・MD　ソニック３
・CD　シャイニング・フォースCD
・MD　餓狼伝説２

〈特集〉
アーケード「バーチャファイター」ビデオ解析！

＊６月号MENU

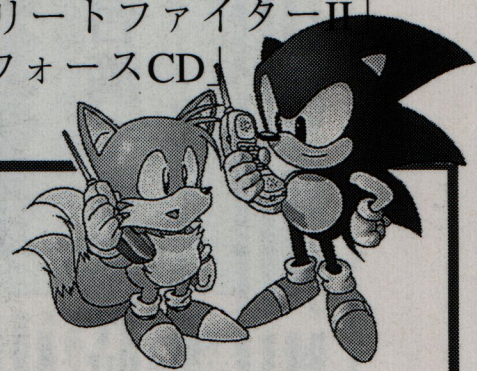
『NEW GAMES HEADLINE』
・GG　ダイナマイトヘッディー
・GG　とられてたまるか！？
・MD　新創世記ラグナセンティ
・CD　シャイニング・フォースCD
・MD　Ｊリーグプロストライカー２

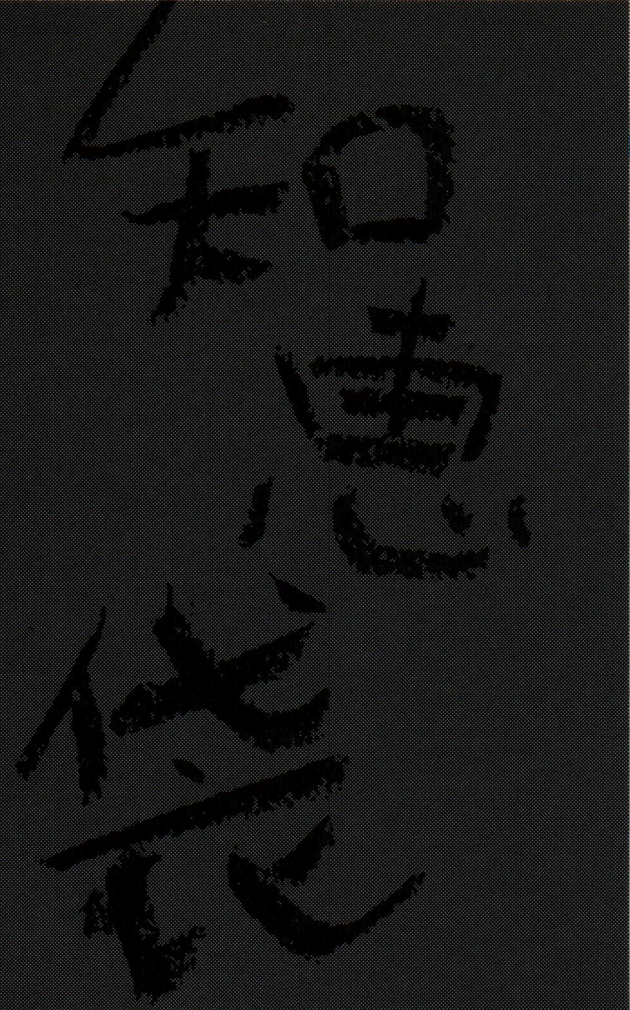
その他、新作ソフトのプレイ画面が思いっきり見れる！

5　「セガＪＯＹＪＯＹテレフォン」

・５月16日～MD「ソニック３」
（HEプロマネ／船田出演）
メガロープレプロジェクトキャンペーン情報
・６月１日～MD「新創世紀ラグナセンティ」
MD「スーパーストリートファイターII」
CD「シャイニングフォースCD」
・６月16日～MD「餓狼伝説２」

札幌	011	(842)	8181
仙台	022	(285)	8181
東京	03	(3743)	8181
名古屋	052	(704)	8181
大阪	06	(333)	8181
広島	082	(292)	8181
福岡	092	(521)	8181

＊電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

6　キャンペーン予告

●メガロープレプロジェクト　キャンペーン（６月17日～）
●メガワールドサマーキャンペーン（７月～）
●Ｊリーグプロストライカー２　キャンペーン（７月～）

◆個人年金

日本も2020年には65歳以上の方が、人口の20%に達するとされており、若い人の保険料負担、支給年齢の繰り上げ、支給年齢までの労務政策等数々の問題が取り沙汰されています。

また、生命保険文化センターの調査によると、老夫婦の日常生活費は月額約23万円であるとの発表があり、公的年金を補うものとして個人年金が注目されています。

当社の場合も、厚生年金基金を設立し、福利厚生の充実を図っています。しかし、厚生年金基金も資金を運用し、利回りを出さなければならず、設立前の昨年に運用利回りを下げる事態が起こっているのが現状です。

混迷の時代は、まさに個人の知恵が要求されるのでしょうか？

それでは、個人年金について説明します。

《年金の種類》

個人年金は大きく①**「元金据置き型」**（利息だけを年金とするもの）と②**「元金取り崩し型」**（元金と利息を年金とするもの）の2種類に別れます。

①は、下記のように2つに分けられます。

「自動継続永久型」……解約しないかぎり年金が支払い続けられる永久年金商品。

▽かなりまとまった資金がないと受取金額が少ない欠点がある。

・年金型定期預金（普通銀行）、年金プラン（長期信用銀行）

「満期型」……10年とか15年の満期が決められている商品。

・個人年金プラン満期型（証券会社）

②も下記のように分けられます。

「保険型終身タイプ」……生存している限り年金を受け取れるもので、終身年金とも言われる、

▽年金開始後、死亡しても一定期間は年金を受け取れる〈保証期間付〉の商品もある。

・終身年金（郵便局）、保証期間付終身年金（保険会社）

「保険型有期タイプ」……あらかじめ決めておいた期間内で生きている限り、年金を受け取れる。

・有期年金（郵便局）、保証期間付有期年金（保険会社）

「貯蓄型」……契約者の生死に関係なく、元金を取り崩しながら一定期間年金が受け取れる商品。

・年金共済（農協）、確定年金（保険会社）

こうしてみると、「保険型有期タイプ」と「貯蓄型」は、公的年金の『つなぎ資金』としての利用が最適であると言えます。

《年金の受取種類》

①定額型……最初から最後まで一定の年金を受け取る方法

②逓増型……一定の割合で毎年大きくなる年金を受け取る方法

※どちらを選択しても変わりません。

《保険料の支払方法》

①積立方式……1ヵ月毎に、半年毎、1年毎等に定期的に保険料を払い込む方法

②一括払い方式……保険料を一括して払い込む方法

《その他》

1、加入にあたっては、契約者と受取人の関係を充分に考慮し、税金の対策を念頭に置く。

2、将来に備え、年金の増額が可能な商品かを確認する。

「個人年金の加入は40代から考えること」というファイナンシャルプランナーの定石があります。

私も同様に思います。それは、20代では結婚資金の準備・嗜好品の購入、30代では住宅購入の準備・教育資金の貯蓄等年代によりウェートが異なるからです。

つまり、サラリーマンは40代から財形年金に加入することが最も良いと思います。

（AM施設　堀川）

★最新ランキング情報★

金額100万円　預入期間1年　20%
一律源泉分離課税

順位	商品名	受取金額	利回り%
1	抵当証券（1年）	1,019,200円	1.92
2	抵当証券（6ヵ月）	1,017,600円	1.76
3	中期国債ファンド	1,016,470円	1.65
4	金貯金口座（6ヵ月）	1,015,650円	1.57
5	金貯蓄口座（1年）	1,015,590円	1.56

金額100万円　預入期間5年　20%
一律源泉分離課税

順位	商品名	受取金額	利回り%
1	一時払養老保険（5年）	1,182,720円	3.65
2	割引国債（5年）	1,127,050円	2.54
3	ワイド（5年）	1,123,870円	2.48
4	抵当証券（5年）	1,120,000円	2.40
5	利付金融債（5年）	1,116,000円	2.32

利回りは平成6年3月4日現在EPビジネスレター4月号より

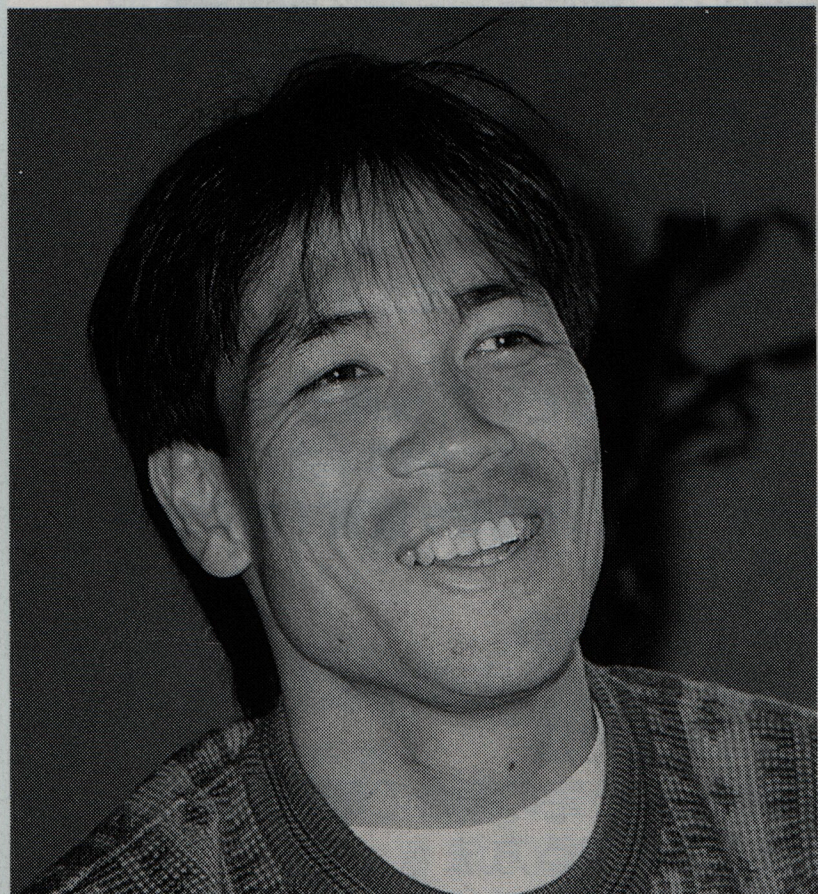
愛ちゃんの

JEF UNITED

レポート！

JR EAST FURUKAWA FOOTBALL CLUB

待ってたぜ！阪倉！

不動のセンターバック、阪倉選手直撃インタビュー！

1967/6/7生、178cm、68kg、B型、三重県出身、元日本代表

【質問事項】

1. 好きな言葉……「継続は力なり」
2. 今一番欲しいもの……健康な自分の体
3. ストレス解消法……仲間と遊ぶこと
4. 好きな音楽……浜田省吾
5. 好きなゲーム……麻雀ゲーム

「外食が多いので、健康管理は特に食事に気を使っています」

★セガへのメッセージ

「ぜひ、グランドの方に足を運んでいただいて、あたたかい声援を送ってくれるようお願いします（笑）」

★昨シーズンを振り返って

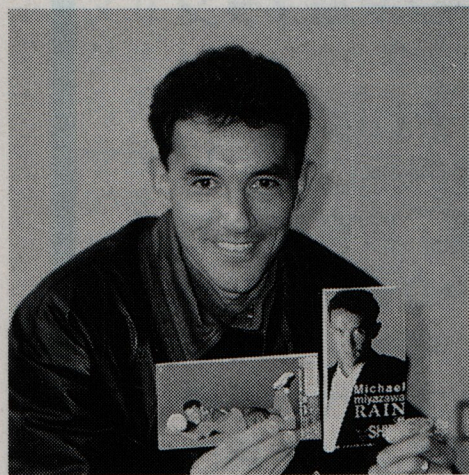
前半の元気なときはまぁまぁいいプレーができたと思いますが、誇張忠は本当に辛かった。

★今後の課題

チームがいいときと悪いときの差がありすぎるので、悪いときにどう勝つかということが今後の課題。自分としては、半年のブランクがあったので早くゲームの感覚を取り戻すこと。しかし、早く出場したい反面、焦りはチームにも迷惑をかけてしまうから、そのへんの自己制御がわりと大変。（阪倉選手はこの直後の対マリノス戦で見事に返り咲き、勝利に貢献したのでした！）

★阪倉選手取材後の感想

昔からファンの人たちに支持率の厚い阪倉選手。ハーモニーのバックナンバーのサポーターの声特集のところには、「エキサイティング板倉！」や「フィールドのあばれん坊板倉に期待している」という男性ファンからの声援ばかり。「そうなんですよね。男性ファンが多いようで、ぼくは」なんて、ちょっと寂しい顔をしてみせるあたり、茶目っ気たっぷり。練習の時の厳しい表情とはうって変わって、プライベートのニッコニコの笑顔がまぶしかった！（もっとコワイ人かと思っていたので、やたら感動してしまいました。）

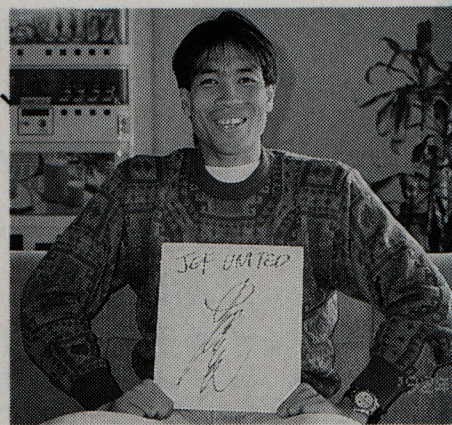
※例のコメントの方には、板倉選手から特別に名前入りサイン色紙を頂戴してまいりました。セガでよかったね！

★NEWS！

なんとあのミッシェル宮澤がCDを出したよ！タイトルは「RAIN OR SHINE」。今J―WAVEでもよく流れているとのこと。この日はミッシェルをDJにほしいというラジオ局の人まで来ていました。英語も仏語もペラペラだし、確かにいい声だ！天は二物を与えるのだ……神様ズルイよ！

★プレゼントコーナー

今回は板倉選手のサイン色紙を3名様にプレゼント。
ご応募お待ちしております。

大人気・城彰二が全日本代表入りを果たしたぞ！18歳という若さに初めは関係者も代表入りを危ぶんでいたが、やはり実力を買われたようだ。なんと言っても不滅の"Jリーグ初出場4試合連続ゴール"は、ちょっとただ物じゃないよね！

恒例の「勝利のでんぐり返しジャンプ！」

●サイン色紙当選者発表

・下川選手
三浦　充弦（ハードウェア技術管理部）
早坂　和子（AM3研）
野口　和子（AM3研）
下川・中西・武藤選手サイン
岡部　照夫（AMハードウェア研究開発部）
栗方美代子（総務部）
当選者の皆さん、おめでとうございます！

「人社一体　目標有休！」

☆前期後半残りの試合日程は以下の通り。

セガのロゴを胸にフィールドを駆ける彼らをみんなも応援してね！「もっと、もっと、JEF！」

月／日（曜）	KICK OFF	★	対戦カード	競技場	全国放送
6／1（水）	19:00	H	エスパルス	国立	
6／4（土）	19:00	A	ジュビロ	磐田	テレビ朝日
6／8（水）	19:00	A	サンフィレッチェ	広島ス	
6／11（土）	18:30	H	グランパスエイト	市原	
6／15（水）	19:00	A	ガンバ	万博	

浜ちゃんと再会！

●このコーナーでは皆様からのお手紙、お写真、選手の似顔絵などを随時お待ちしております。採用させていただいた方には選手の生写真をプレゼントいたします。お楽しみに！

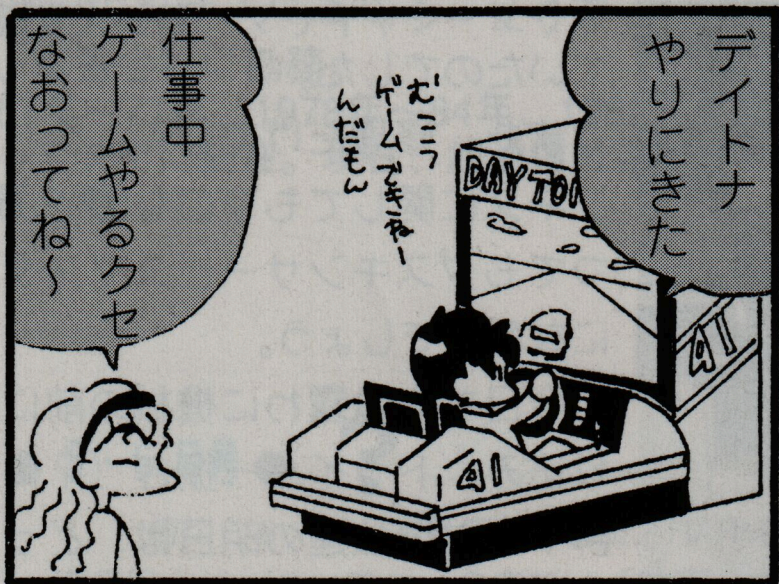
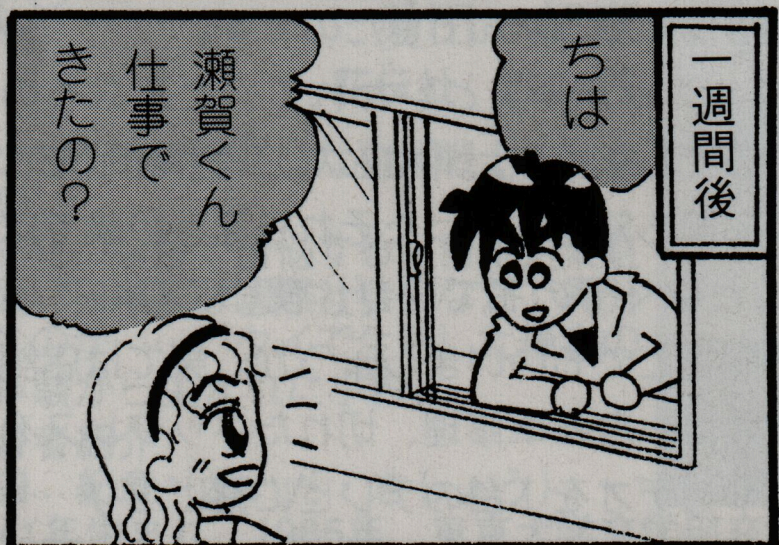
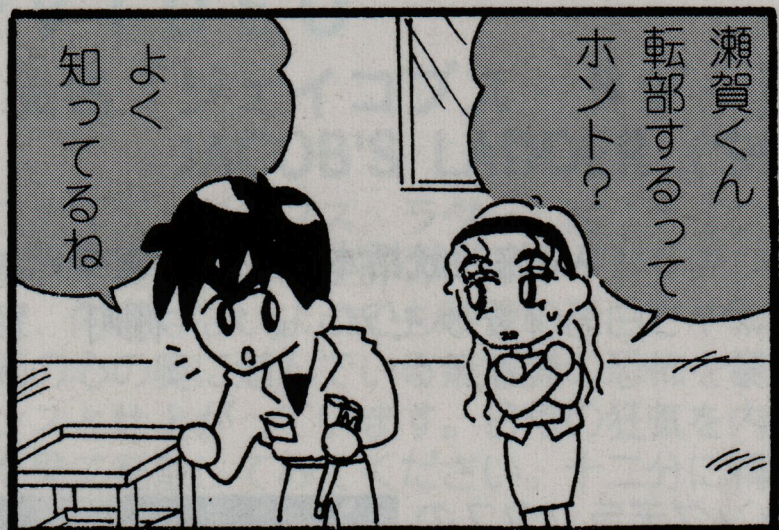
製造部第二製造課 瀬賀くん

「転部」

あびるやすみつ

RELAY COLUMN

「カルピスキャンディーを溶かすとカルピスになるのか？」

開発業務部
塚本　昌信

3年ほど前、学生時代に発行したミニコミ誌で、午後の紅茶キャンディー・はちみつレモンキャンディ・10円で売っていて、よく遠足のおやつになる、丸い、あたりくじ付のコーラ味のキャンディーを、それぞれお湯で溶かして冷やすと、果たして午後の紅茶・はちみつレモン・コーラの味になるのか?という実験を行ったことがあった。

結果は午後の紅茶は甘すぎ、コーラは漢方薬を5年ほどほったらかしておいたような味で、飲めたものじゃなかったが、はちみつレモンだけは、ほぼ忠実に、はちみつレモンの味をしており、販売元であるカンロ株式会社に大いに敬意を表したものであった。

先日、コンビニでキャンディーを物色していると、カルピスキャンディーという新製品が陳列されており、販売元を見ると、何とカンロ株式会社ではないか！思わず、そのキャンディーとカルピスウォーターを買った私は、キャンディーを溶かしたものと、カルピスウォーターの味を比べずにはいられなかった。以下、その実験の赤裸々なレポートである。

まず、原材料を比べる。あまりの違いに愕然とする。カルピスウォーター「果糖・ぶどう糖・脱脂粉乳・乳酸菌飲料・酸味料・香料・乳化剤」カルピスキャンディー「砂糖・水飴・植物性油脂・濃縮ヨーグルト・でんぷん・ゼラチン・発酵乳パウダー・還元水飴・酸味料・香料・乳化剤」原材料が、ここまで違ってよいのだろうか?そもそも濃縮ヨーグルトとは何物だ、水飴と還元水飴の作用上の違いはあるのか?など数々の疑問を抱えつつ次のステップに移る。

カルピスウォーターはおいしい水を使用していることをひとつの売りにしている。実験では「六甲のおいしい水」を使用することにした。「六甲のおいしい水」350mlを沸騰させる。ゆっくりと、キャンディーをひとつ入れ、溶かす。味見をする。少し薄いのであと半個分追加する。グラスに注ぎ冷蔵庫に入れ、2時間待つ。

さぁ、緊張の一瞬だ。まず、カルピスウォーターから飲む。「うん、さわやかな喉ごしだ。」取り立てて、いまさら感想はない。いよいよキャンディー水に手を付ける。一口、また一口、舌先でころがすように味わう。「げっっ!舌になにも残らない」この実験で、重要視していたのは、味や臭いではなく、飲後に舌に白物が残るかどうかだった。私は、私の中のカンロに対する熱い思いが、ガタガタと音をたてて崩れていくのを感じていた。（何のこっちゃ）

次は、HEプロダクトマネージャーグループの船田　晃さんです。

Tenpo 1000

「店舗八景」

AM施設統括本部　広島営業所
ハイテクセガ・ミス　棚町　彩子

世間では一般的に、女性はメカに弱いとされているようです。しかしそれは店舗にいる女性には当てはまらないのではないでしょうか。「君はやらなくてもいいよ。僕がやっとくから」なぁんて甘いことを言ってくれる男性が周りにいない限り、女性にも故障やトラブルは、情け容赦なく襲ってくるのです。

当店は店長の私を筆頭に、社員は女性、アルバイトスタッフも、女性中心で構成されています。都心（といっても広島だが）に位置するため、機械の稼働率が高く、頻繁に故障が起こります。故障は即ち、インカムの停止を意味し、早急に対応しなければなりません。

オープン当初、サービススイッチの位置さえ定かでないスタッフ達。他の助けをいつまでも期待するわけにはいきません。誰も助けてくれない。この状況はスタッフ全員を強くしました。

初めは右往左往していたスタッフも「なんとか社員に頼らずに」「せめて故障の原因だけでも……」そんなことを口にし始め、社員が修理するさまを側で真剣に見つめ、覚えようと躍起になりました。

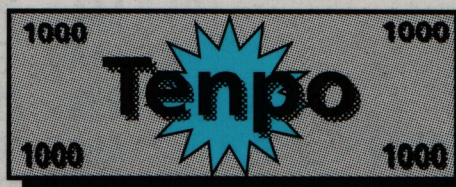
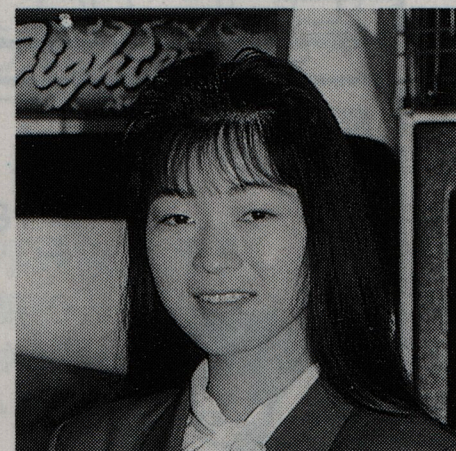
『バーチャレーシングデラックスのボリューム故障。必要ツール：ドライバー、六角レンチ、はんだごて、ニッパー、プライヤー、懐中電燈…』社員が修理をする度に教え、手伝わせていくうちに、彼女達はひとつずつ機械の仕組み、故障原因、ツールの名前、使い方を身に付けていったのでした。

現在は教える立場の私もまた、新入社員の頃その覚えの悪さに呆れられながら僅かずつ学んできたのです。

普通の女の子で「ニッパー」といわれて、どんなものか知っている子がいるでしょうか。「はんだづけ」をしたことのある人は？最初名前も知らなかったそれらを、いまでは私たちは躊躇することなくその名で呼び、使いこなしています。日々の修業の賜物とでもいいましょうか。果ては店舗以外のこと――たとえば、自転車修理、切れたネックレスを直したり、メガドラやビデオを１台のテレビに繋げたり……。

そんなことがとっても上手になっていたのでした。

また、修理だけでなく、クリーンネスに関してもプロなので、いつでもダスキンサービスマスターになれるでしょう。

今日も太股露わに機械の前に座り込み、ドライバー捌き（？）も鮮やかな…私達の明日は、どっちなんでしょうね。

今月の推薦コーナー

最近は観たい映画が数多くありますが、いろいろと忙しく映画館に足を運ぶことがめっきり少なくなった今日この頃です。映画とビデオでは観て受けるイメージが異なりますからね……。日本の映画館でのリバイバルはあまり望めませんし、そこでビデオに走るのですが……。

★VIDEO

作品名「ジェイコブス・ラダー」
JACOB'S LADDER（'90米）

この「ジェイコブス・ラダー」は「ナインハーフ」「危険な情事」で心理描写に定評のあるエイドリアン．ライン監督の作品で、内容はないようでも映像の面白さや緊迫感はぴかいち。人間の心の奥に潜んでいる無意識の恐怖を暴き出した心理サスペンスと仕上がっています。日常の狂気を内に秘めず、この映画を見て発散してみてください。十二分に精神をシェイクできることでしょう。
情報：今、手にはいるのでしょうか？ガンバッて探してくれ！

作品名「ブレードランナー」
BLADE RUNNER（'82米）

超有名所で申し訳ありませんが、リドリー＝スコット監督・美術のシド＝ミード・SFXのトランブルと、SF映画を代表する３人が2020年の世界を映像化したもので、「エイリアン」と肩を並べるSFエンターテインメントの最高傑作であり、近未来派＝デッド・テック・フューチャーの代表的作品でもあると思います。もしこの映画を見たことのないハードボイルドものが好きな方は必見です。見なさい！
情報：発売元＝ワーナー・ホーム・ビデオ（LDもあるざんす）

RPG制作部・白幡　都弘（次回はAM７研の斉藤　毅さんです）

★BOOK

メナムの河の流れ

愛田　紀章
花伝社　2200円

バンコクを舞台にした企業戦士の悲哀と愛。
異文化のなかで苦悩する、日本企業駐在員。日本人は国際社会のなかで異分子なのか……。タイで生活した筆者の実体験から生まれた小説。

◆著者紹介
愛田　紀章（あいだ・きしょう）
1941年生まれ　1965年　東京大学文学部卒業
博報堂入社後、マッキャン・エリクソン博報堂、旭通信社と、広告会社に勤務。
1967年～71年、1978年～84年、1989年～92年と３回にわたってタイに駐在。現在、旭通信社国際業務室長（本名有賀一恵）

★東宝映画「とられてたまるか！？」ゲームギア・ソフト発売

６月４日（土）より全国東宝系映画館にてロードショーが公開されます「とられてたまるか！？」にセガがゲームギア・ソフト発売で協力しています。
主演は、武田鉄矢、田中美佐子、明石家さんま、その他丹波哲郎、野際陽子という豪華キャスト。物語は、高級分譲地にやっと手にいれたマイホーム。なんと45年ローン。幸せいっぱいの唯野家。そこに忍び寄るドロボー(さんま)。家族をこよなく愛するお父さん(武田)と、何度となく忍び込んでくるドロボーとの壮絶な（？）戦いを描くエキサイティング・ホームコメディーです。
監督には「遊びの時間は終らない」「さまよえる脳髄」などの新鋭萩庭貞明。原作・脚本は「遊びの時間は終らない」で萩庭監督とコンビを組んだ斉藤ひろし。
なお、この映画をモチーフとしたゲームギア・ソフトは、６月３日（定価3,800円　税別）当社より発売される予定です。

●５・６月号● ？プレゼントクイズ？

締切：６／10　本社広報企画室／HARMONY編集事務局宛

４月号より、ハーモニーの表紙は「映画」をテーマにしています。さて、４月号と５・６月号の表紙は何の「映画」だったでしょう？

答え
４月号 ____________________
5·6月号 ____________________

今回はATP事業部より、ATC「ガルボ」の入場券ステッカー・キーホルダーを５名様にプレゼント！

所　　属 ____________________
氏　　名 ____________________
社員コード ____________________

★ジェフ　ファンクラブ入会について★

年会費はたったの1000円！特典は以下の通りです。

1．会員限定GOODSが購入できる
2．ファン感謝デーに優先的に入場できる
3．舞浜のオフィシャルショップで５％割引が受けられる
4．ＪＥＦ事務局発行の会報がもらえる（年２回）

〈ジェフ　ファンクラブ入会申込方法〉
住所、氏名、電話番号を明記した封筒に80円切手を同封の上、下記の宛先までお送りください。折り返し申込用紙が送られてきます。
〒104
東京都中央区明石町１―３明石ツインクロス702号
ＪＥＦ　ＵＮＩＴＥＤファンクラブ事務局まで

VOICE OF HARMONY
情報★読者投稿ページ

編集委員のひとりごと

▼読まずに先に行ってください▲

ひとり言を書いてくれということで原稿を依頼されたのだが、私は大変困ってしまった。なにせ私、大変な筆無精のため何を書いてよいかわからない。しかもテーマも自由ということで、何の目標もなく原稿用紙3枚を埋めつくすことができるか大変不安なのですが、とりあえず本当に心に思い浮かんだことを書いてみようと思います。（とりあえず、これで原稿用紙半分埋まった）。

私はセガに入社して4年目に入ってしまったのだが、未だに会社人になったことについて疑問を感じている。なにせ私、経理なんていう世間様ではおカタイ仕事をしているのだが、性格はイイカゲンを絵に描いて額にいれて、壁に飾ったような感じであり（どんな感じナンだろう?）、どのくらいいい加減かというと、この原稿の出稿のお願いが4月5日にきて（きたというのはメイルで送付されてきたということであり、それは要するに私が編集委員なのに毎回編集会議に出席していないことを示しているのだ）原稿締め切りが4月18日（月）なのだが、この原稿を頭を抱えて書いているのが4月17日（日）の夜というか4月18日（月）のAM1時過ぎで、しかもその行為を寮に住んでいるにも関わらず洗濯を行いながらその上足のツメを切っていて……しかも上の点々の間、横に置いてあった本を読んで30分も時間の経過を忘れてしまうくらいにイイカゲンな性格なわけです。

この性格で仕事をしていると、周囲の人々に大変な迷惑がかかっていると思うのですが（この場を借りて私のためにご迷惑をこうむった方々に深く謝意を表させていただきます）、それでも働かないとおマンマの食いあげになってしまうので社会人をやらせてもらっているわけですが……。（おマンマといえば国産米を指すはずだから今はおマンマを食いあげていると言われればそうなのかもしれない）。

こうして私でも、文章として何のまとまりもない原稿を書きあげると「あ～こんなイイ加減なことを書いて、しかもこれがセガの全社員の目にさらされるとカナシイな」と思うわけですので、この文章のタイトルが今まで決まってなかったけれど「読まずに先に行ってください」にしようと思います。

そういうわけですので、後生だから「読まずに先に行ってください」。

ＰＳ　この原稿の作成にあたり協力をいただいた方々、とくに寮の汚い机と安いボールペンに最大の感謝を表します。

経理部　本田　誠

▼枠の中のひとり言▲

最近少々疲れ気味の彼女は、自由に好きなことをお書きくださいと渡された原稿用紙を前にどうもペンが進まず、時には説教地味たことを、そして時には彼女の感情をまるだしした一方的な訴えを、そしてまたある時にはどこから聞いたのか読んだのか、今の時代の流れにどっぷり浸った情報をと、いずれをとっても本来の彼女のオリジナルがなく、まるで原稿用紙の上でピエロが踊っているかのようだった。

所詮、人間なんてそんなものじゃない。ピエロが我を化粧で隠し、人に媚びるかのような道化を演じ、周りの笑いや拍手喝采を浴びることによって、なんぼのものといったような人生を送っているのヨなどと自分自身に言い聞かせては見たものの結局、市販の胃薬だのビタミン剤を購入しに町へと出かける始末だった。

新薬の効能や副作用をあげながら歩く道のりはそれほど軽いものではなく、ふと気づく鏡に映った自分の姿は最早、ピエロにもなれない心を病んだ檻の中の動物のようだった。

たかが自由な文章を書くことに何にそんなに悩んでいるのだろう。ほら、小学生の頃はあそこに行ったここで遊んだとか、たわいもないことを何でも書いていたじゃないの……そうよ、あの頃のようにもっと遊んで心にゆとりを持たなくてはいけない。こんなスキだらけの今のままでは、魔女狩りのいけにえとなってしまっても文句も言えないワ。

いく分落ち着きを取り戻した彼女は、映画館へ直行。見たい映画は「クールランニング」楽しい……、楽しすぎる……こんなに笑ってしまったのは久しぶり。みんなにも教えてあげたい。一時でも楽しい思い出をさせてくれたあの映画に感謝。

気を取り直した彼女は、自宅に帰りながら「趣味でも持とう」と心の中で一言。まさに彼女のひとり言であった。（これはフィクションです。決して私自身ではありません）。

AM機器管理部　富山　佳澄

■おつかれさまでした

人事部の菅原理事補が、管理職定年制度の転身コースを選択され、平成6年4月30日をもって退職されました。

菅原理事補は、昭和41年2月1日に入社以来一貫して、人事労務の仕事をされ、昭和48年6月から人事部長として、人事諸制度の整備・厚生年金基金の設立等、会社に貢献され、また部下の育成に尽力されました。

ここにその功績を心から感謝するとともに、今後は健康に留意され、ますますご活躍されますことをお祈りいたします。

★VOICE OF HARMONYのコーナーでは、皆さんからのお便りを募集しております。お気軽に編集事務局へ投稿ください。FAXでもOK！お待ちしておりま～す。

★愛ちゃんのＪＥＦ　ＵＮＩＴＥＤレポートを読んで……

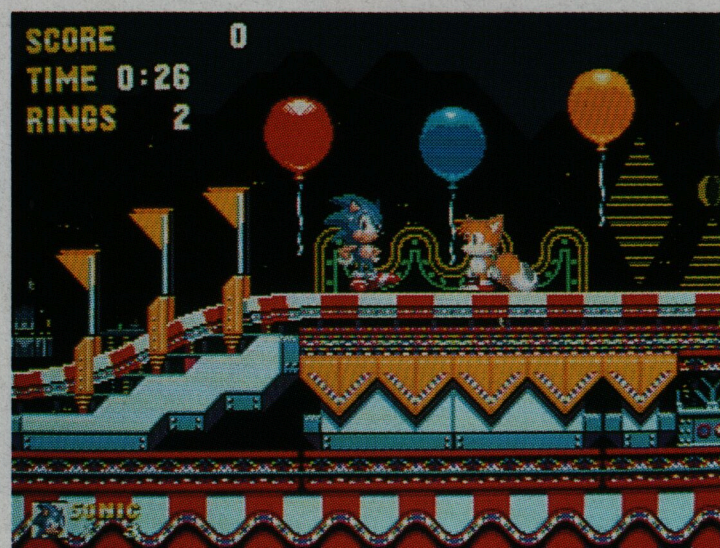
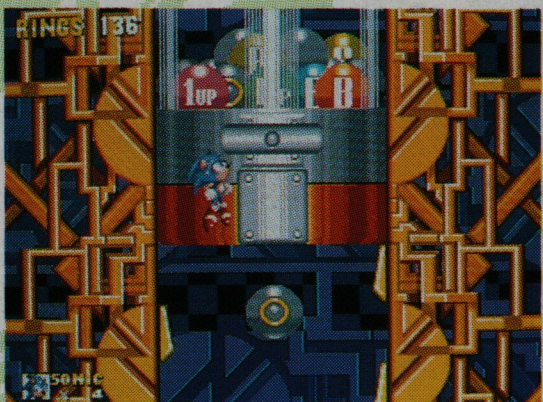
ＪＥＦのサインを　希望する・希望しない

宛先：広報企画室　HARMONY編集事務局
担当　梅村・寺嶋

NEW PRODUCTS

■MD用
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
©SEGA

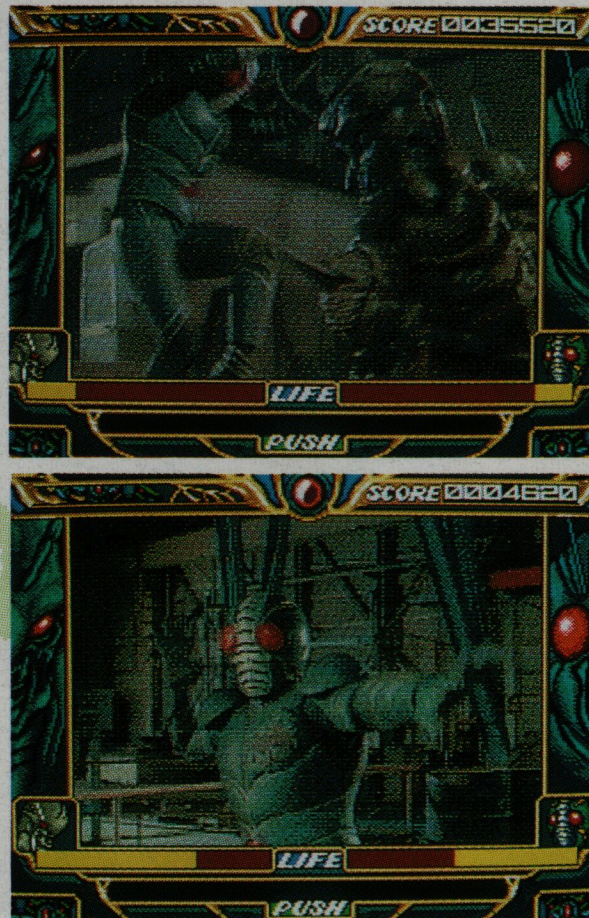
帰ってきたソニック＆テイルス。今度は空に浮かぶ不思議な島で大冒険。しかし、彼らの前には新たなライバルナックルズ。エッグマンの手下を倒し、邪魔をするナックルズを出し抜きながらどこまで進めるのか。

5月27日発売　5,800円（税別）

■MD用
アウトランナーズ
©SEGA

アーケードで大好評の「アウトランナーズ」がメガドライブ版になって新登場！バラエティーにとんだたくさんのコースから、好きなコースを選んで進む。メガドライブ版だけの機能もついて満足度アップ。

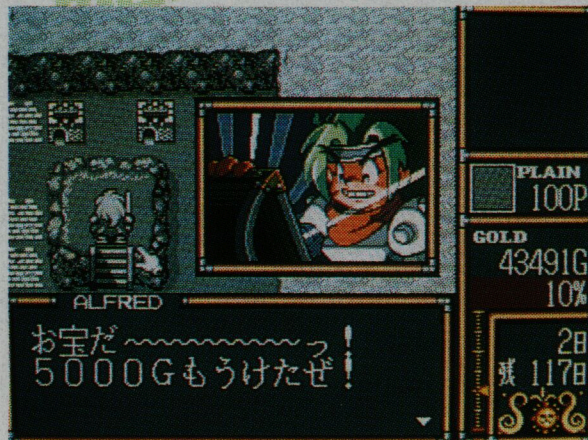
5月13日発売　7,800円（税別）

■メガCD用
仮面ライダーZO（東映ビデオ㈱）

東映参入第1弾。ニューヒーロー、仮面ライダーZOが活躍するアドベンチャーゲーム。実写撮り込み映像の途中に表示されるキーの方向やボタンを正確に押せばストーリーが進んでいく。また、いくつかある選択肢の選び方によってもストーリーが違うよ。

© 1994　東映ビデオ・東映・石森プロ

5月13日発売予定
7,800円（税別）

■MD用
ロードモナーク
ーとことん戦闘伝説ー

このゲームを制するものは優秀な軍師でならなくてはならぬ。兵を励まし、作戦を練り、冷静に行動し、時には戦いの先陣を切る。思い付きの行動では無駄ばかり。さあ、この偉大なる王国の戦いの歴史に名を残すのは誰か。

© SEGA 1994
© FALCOM 1991

6月24日発売　8,800円（税別）

■MD用
新創世記　ラグナセンティ
© SEGA 1994/COMPUTER DESIGNED BY NEXTECH

ファンタジーの世界、ラグナセンティではモンスター達が勢力を伸ばしている。主人公の少年はふとしたことから人間と会話ができなくなり、かわりに動物と会話ができるようになる。そして動物達を仲間にした主人公のモンスター退治が始まる。待望のアクションRPGソフトが遂に登場。

6月17日発売予定　8,000円（税別）

Around the AM

広島ＧＩＧＯ

３月25日にオープンしたこの施設は、ＧＩＧＯ初の地方進出１号店となりました。前日には新聞・雑誌・ＴＶやラジオ等のプレス内覧会も行ない、翌日のオープンまでには様々な媒体に大きく取り上げられました。

広島ＧＩＧＯが位置するのは広島市内の本通商店街で、近くにはデパートや有名店等があり、徒歩10分のところには広島の象徴のひとつでもある原爆ドームがあります。アーケード街の大通りから少し入った地下１階～６階までの７層のビルで、今回は１階から４階のみのオープンとなっています。店内は「スポーツフェスティバル」をテーマに、サッカーやアイスホッケー等をデザインした明るい内装となっています。秋に行なわれるアジア大会までには地下に飲食、５・６階にはカラオケを導入し、広島市内の新たな名所となるでしょう。

■**店舗概要**

所在地：広島市中区本通３−５
面積：Ｂ１Ｆ～６Ｆ 合計　3,847m²
スタッフ数：社員６名　アルバイト30名
店長名：山縣　仁
オープン日：1994年３月25日
売上目標：月商7000万円
店舗スローガン：人を生かせ　トータルサービスでめざせ売上１億円

SEGA HARMONY VOL.128
発行日　1994年５月23日
発　行　(株)セガ・エンタープライゼス　編集・企画／広報企画室　梅村宗宏・寺嶋リカ